电子游戏与电脑游戏

科学时代

2001.1

解析吸血鬼

新栏目/掌机乐园

完全攻略

永恒传说(PS)完璧流程

古墓丽影历代记最速攻略

ISSN 1005-250X



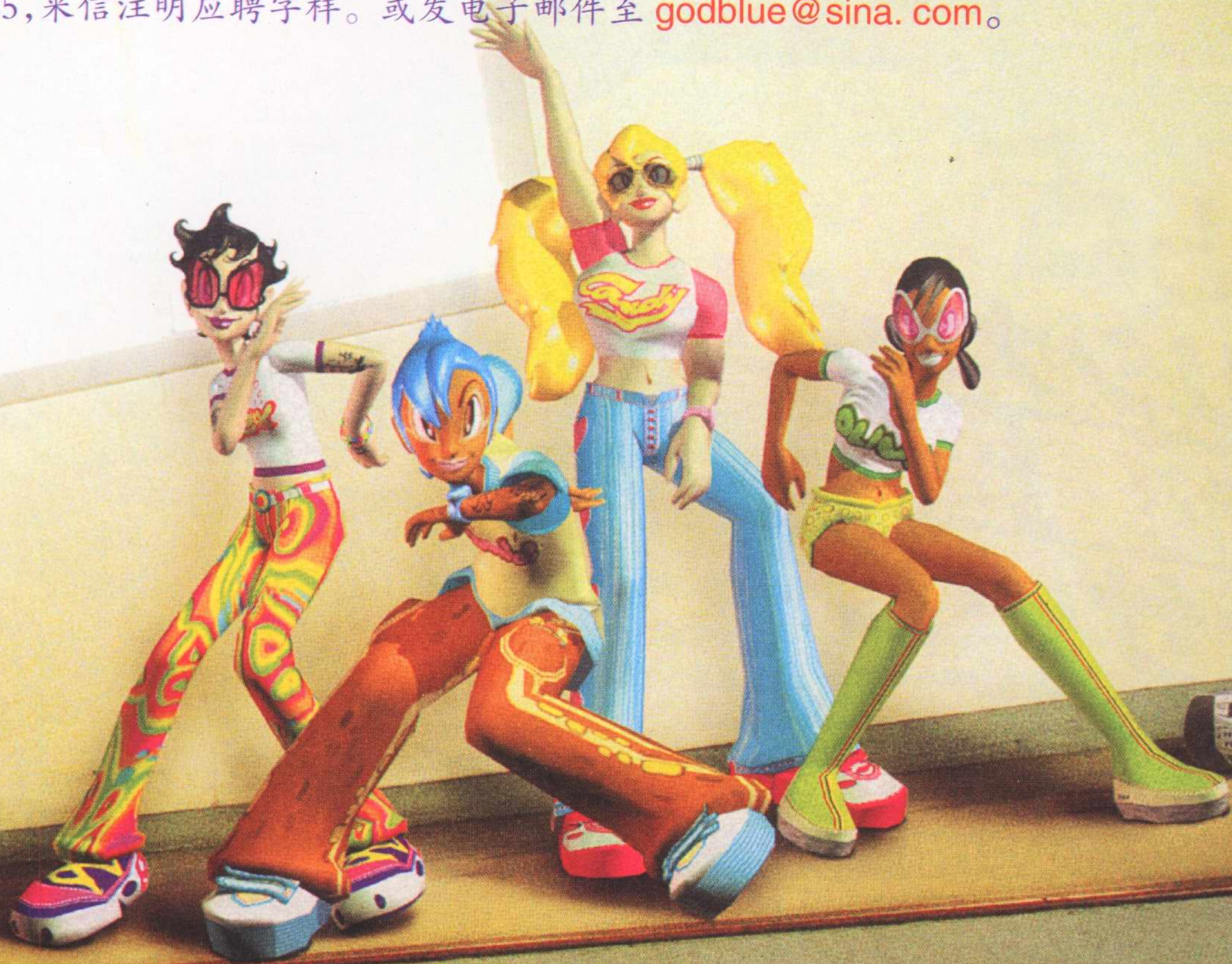
招聘启示

本公司因业务发展需要，现诚聘以下人员

1.《电子游戏与电脑游戏》编辑两名。条件：对电子游戏有比较深入的了解且疯狂的爱好，文字水平较高。有相关经验者优先。

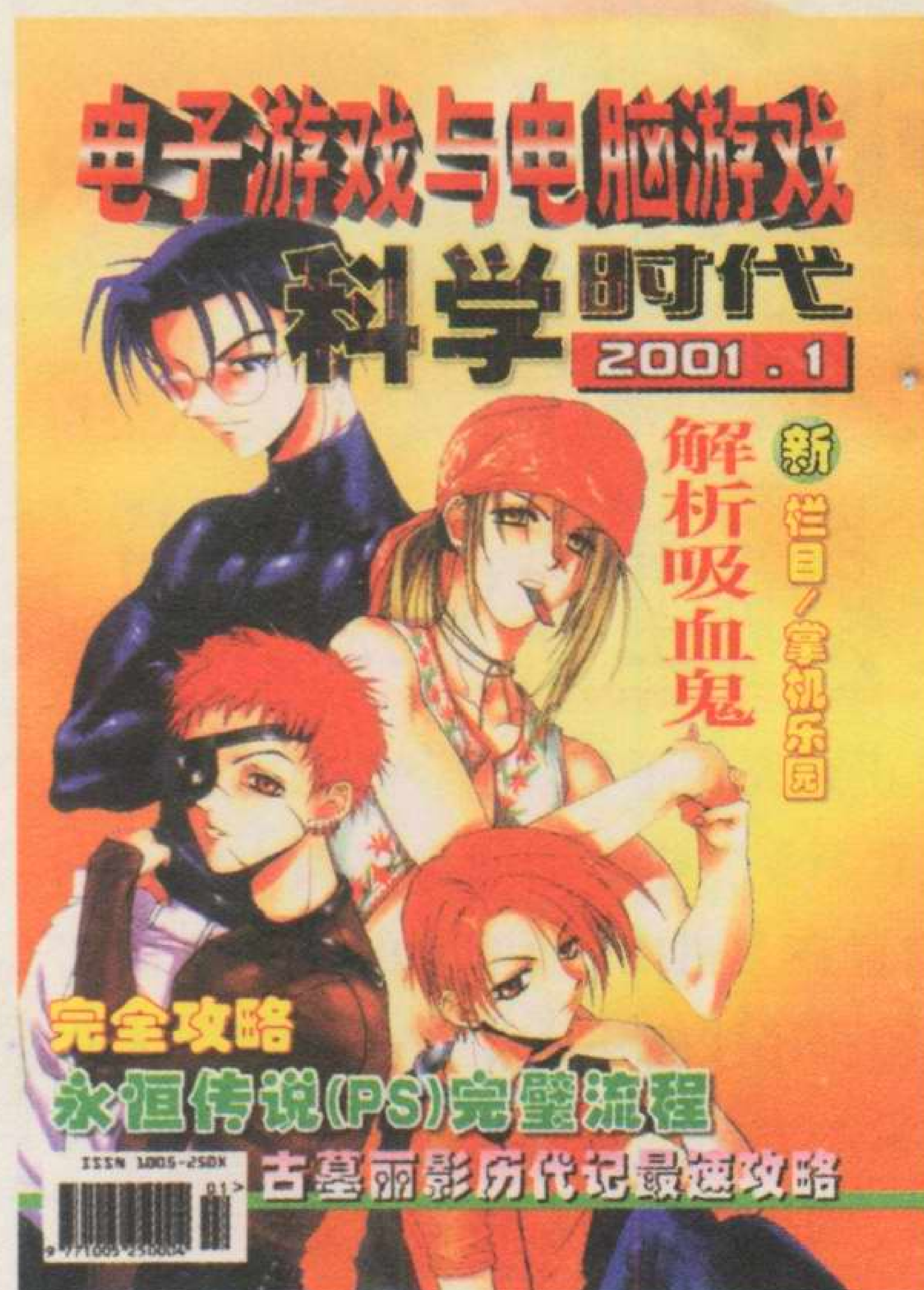
2.《梦幻总动员》编辑一名。条件：对动画及漫画认识广泛，文字表达能力较强，对于流行动态有着较为敏锐的把握。

有意者请将个人简历（最好附有作品）寄至北京清河邮局062信箱，邮政编码：100085，来信注明应聘字样。或发电子邮件至godblue@sina.com。



科学时代 2001.1期

(总第68期)下半月版



主办单位	海南省科技咨询服务中心
出版编辑	科学时代杂志社编辑部
社长兼总编辑	陈日岷
副总编辑	肖滏龙 冠 文
执行主编	冠 文
责任编辑	孔 良
国际标准刊号	ISSN1005-250X
国内统一刊号	CN46-1039/G3
国内总发行	济南市报刊发行局
订阅零售	全国各地邮局
邮发代号	24-165
出版日期	2001年1月15日
印刷	中国人民解放军第七二一三工厂印刷
广告许可证	琼工商广字04号
电子邮件信箱	carlife@ihw.com.cn
读者热线	010-62924382
广告发行部	0351-7066387
邮购地址	北京清河邮局062信箱
邮编	100085
定价	8.00

科学时代 2001.1 (半月刊)
电子游戏与电脑游戏

TOPICS SONY也要抢占印度市场

SEGA刚刚宣布将下个月DC将正式进入印度市场，SONY就在近日宣布说2001年PS主机也将在印度推出，同时SONY自制的VAIO电脑也将进入印度市场，看来这一对老冤家又互相较上劲了。

到目前为止，SONY还没有决定印度PS主机的售价，但目前可以肯定的是印度的PS绝对不会搭配上网络功能，而本次SONY的主要目的就是要和SEGA争一下印度市场，看看到底是谁比较厉害。除此以外SONY还想在印度的电子产品市场上取得一席之地，SONY希望在2003年时可以成为印度前三大电子产品销售品牌。

这则消息的公布，意味着世界级的电子产品著名品牌终于向印度伸展了，而面对SONY的挑衅SEGA还特意在新德里成立了一个专门负责推广印度DC销售业务的新部门。看来印度也要上演一场家用主机的龙争虎斗了！

TOPICS 2001春东京电玩展日期确定

尽管今年的春秋两季东京电玩展和以往相比无论是在参展游戏还是在参展厂商方面都比以前少了许多，但总体来说这两次展会开得还是比较成功的，基本展示了日本游戏界的现状。而随着21世纪主机争霸战的即将拉开，许多人都对明年的东京电玩展充满了信心，因为到那时各游戏厂商都会拿这个活动作为宣传本公司主机最好的机会。

日本电脑娱乐软体协会"CESA"目前宣布，2001年春季东京电玩展将在2001年3月30日～4月1日举办，地点一样在东京海滨幕张国际展览馆，相信这次的展览不会让玩家们失望的。

EVENT 买电池可得GBA！

日本的商人们为了宣传自己的产品真可以说是把脑筋动到家了，在国际上都享有盛誉的著名松下公司为了替该公司生产的电池做宣传，将在日本举办一场"买电池就有机会得到GBA"的促销活动，而根据本次活动的题目玩家就可以看出来，本次的奖品将是2001年3月21日发售的任天堂32位掌机GBA，该活动将截止到2001年2月。

HARD WARE SCEI发表新型号PS2主机

12月8日S.C.E.I正式发售了型号为"SCPH－18000"的新型PS2主机，而这款新型主机和旧型主机最大的区别就在于DVD播放程序内置在主机中，而旧版的PS2主机则需要通过记忆卡里储存的程序才能够播放DVD影碟，因此这款新主机可以说是非常的方便，除此以外该主机还将附赠一个DVD无线遥控器，而该主机的价格仍然是39800日圆，并不是向水无月情报站的留言板上所说的那样为32800日圆。下面就是"SCPH－18000"型新PS2主机的标准配置：PS2主机一台、震动手柄一个、系统盘2.01版一张、电源线以及AV线、DVD无线遥控器一个。

TOPICS SEGA进军印度市场

眼看着在日本本土、北美以及欧洲地区DC的人气都不及PS2，SEGA终于决定要开发这些地区以外的市场，目前该公司表示说今年12月DC主机将正式在印度地区推出，看来SEGA这次是把苗头对准了人口仅次于我国的印度市场。不过虽然印度的人口有10亿以上，但要是比市场潜力似乎还比不上我国，因为印度的消费水平还是比较低的，正是因此印度DC代理商SPA GROUP才不敢过高的估计市场，保守预计第一年大约能买出12万台DC，而希望到2002年年底印度市场的DC累计销售量能达到100万台以上，不知道SEGA这次进军印度的方案是否能够成功。

SOFT WARE SEGA与摩托罗拉合作开发手机游戏

SEGA日前表示将与美国移动电话大厂摩托罗拉合作，开发次世代对应移动电话的游戏，而第一款将是益智游戏《Burkov》，预计2001年初推出。而SEGA今后也将与摩托罗拉合作，针对摩托罗拉生产的移动电话开发对应游戏，并提供使用者下载，将多种游戏储存在移动电话中，甚至连线对战，这也是SEGA跨平台游戏发展的第一步。而看好SEGA跨平台游戏后势发展，目前SEGA股价也从前阵子的狂跌变成了如今的狂升，由700多日圆一路升到目前1255日圆。而一些市场分析师甚至将SEGA股票列为"强烈建议购买"，并预期SEGA股价应该能达到6500日圆的新高点。

HARDWARE 北美DC的DVD扩充周边夭折

还记得今年5月份E3展上SEGA展示的那款对应DC的DVD扩充周边吗？SEGA表示有了这个设备DC也可以向PS2一样播放DVD影碟，而也正是因此才有无数DC玩家对这个周边设备充满了期望，但该设备的一再延期却给玩家心头蒙上了一层阴影。而日前SEGA美国分公司表示说：他们已经放弃了该周边设备的开发计划，这预示着该设备中途夭折，这下玩家的心要凉到底了。

虽然该项产品中途夭折了，但SEGA目前正在欧洲举办DC主机+DVD播放机捆绑销售的活动，只要299英镑玩家就可以得到一台DC主机外加一台DVD播放机。

ANOTHER & E.T.C 光荣明年的网络游戏计划

在科技高速发展的今天，网络似乎已经成为了时髦的代名词。许多公司纷纷跨入网络的行业，当然游戏商们也不例外，现在已经有越来越多的游戏厂商推出了网络服务，如SEGA、SONY、SQUARE等。而日前日本著名游戏厂商KOEI的高层也表示说：该公司未来的游戏开发方向将以网络游戏为主，而首先要推出的此类游戏就是《信长野望网络版》以及《决战3》。

KOEI表示，上面所说的这两款游戏都是为PS2开发的，其中《信长野望网络版》是移植自PC，而《决战3》也有可能会推出PC版，而目前关于这两款游戏KOEI还没有公布任何资料，但该公司已经明确表示将在明年的春季东京电玩展上公开展示PS2版的《信长野望网络版》。

其实KOEI公司以前开发的一些PC游戏就已经具备了网络功能，而该公司明年的网络计划很显然主要是针对家用主机的，看来电视游戏网络化已经成为了不可改变的事实。

ANOTHER & E.T.C GBC风头压过PS2

日本产业经济科技社日前公布了最新一期的家用主机销售排行榜，这一期的调查时间为11月20日——11月26日，而当结果出来以后令很多人都大吃了一惊，因为本期的销售冠军是任天堂的GBC，亚军是PS ONE，而连续28周蝉联主机销售排行榜首位的PS2竟然掉到了第三位，一台小小的GBC风头竟然压过了功能强大的PS2，真是让人不得不感叹任天堂的实力。

自从今年5月第二周开始，PS2一直蝉联主机销售排行榜的冠军，而截止到11月19日为止，正好是28个星期。关于这件事，日本产业经济科技社并没有说明是否有什么特殊的原因，但外界猜测说多半是和S.C.E公布的新型PS2主机有关。

EVENT 日本棒球选手协会再次谴责KONAMI

我们的网站曾向大家报导过一则新闻，尽管KONAMI取得了日本职业棒球协会的允许而独占了日本棒球联盟选手的肖像权，但是日本职业棒球选手协会却表示说不认可KONAMI的这个独占权。近日，日本职业棒球选手联盟再次向KONAMI做出了抗议，并发表了一篇文章来阐述该协会的立场。

虽然受到了如此强烈的批评，但KONAMI目前为止仍然没有对此事发表任何声明，难道KONAMI真的理亏吗?关于此事，本网站会做出跟踪报导，请密切关注。

EVENT PS2供货不足影响EA收益

如果时间能够倒转的话，相信SONY一定会等到万无一失的时候再发售北美PS2主机，因为由于产量不足而引起的本次北美PS2主机严重缺货，实在造成了太多的麻烦。根据一些分析师的观察，北美PS2的供货不足除了影响SONY本身的收益外，甚至还连带影响了EA公司的股票价格。

由于本次北美PS2主机供货不足，也让以销售游戏为主的EA公司受到了影响，分析师认为EA销售的PS2游戏占了总数量的40%，因此本次PS2主机缺货，也使得游戏销售情况不佳，所以EA的收益情况也受到了影响。但是即使短时间内会让EA有点损失，但EA仍然看来PS2在未来几年内的发展。另外也有人预估PS2游戏的收入大概占EA的总收入的22%，现在虽然因为PS2的供货不足而导致游戏销售变少，但EA年度预估收入应该还是可以比去年多上15%至25%，而也正是因为如此EA才没有埋怨SONY吧！

ANOTHER & E.T.C SQUARE将推出网络漫画杂志

SQUARE真不愧是一个全面发展的游戏公司，除了制作游戏外该公司还经常涉及一些别人没有做过事情，这种勇于开拓的精神也许就是该公司一直保持良好状态的主要原因吧！近日，该公司正式宣布将在"PlayOnline"的网页上推出数位式的最新日本漫画，而这项服务是SQUARE在"PlayOnline"的网站刚刚成立时就承诺玩家的，而为了推出这项服务SQUARE已经和日本知名的出版商"集英社"签定了合作的协定。而说起"集英社"那可是不得了，该公司旗下的著名漫画周刊《周刊少年JUMP》在日本漫画界的影响绝对是数一数二的。而至于"PlayOnline"这个网站是SQUARE进军网络市场的一个试金石，该网站除了提供SQUARE的游戏相关资料以及其他的娱乐情报外，以后SQUARE的网络游戏都会在这个网站上进行。不过这项在网络上看漫画的服务可不是免费的，SQUARE表示会向玩家收取一些费用，不过整体来说还是比直接买漫画要便宜。

"Bleemcast!"将在明发售？

说起能在DC上玩PS游戏的模拟器"Bleemcast!"想必许多玩家都有些不耐烦了吧！因为该模拟器虽然最初让玩家期望很高，但是BLEEM公司却一再出而反而，使得该模拟器一共延期了5次，所以许多玩家都对这款模拟器失去了信心。最近，北美游戏商表示"Bleemcast!"终于就要推出了，而发售日期就在12月份，不过他们只表示说12月份北美会发售，至于其他地区何时发售就不得而知了。

KONAMI继续赞助体育活动

众所周知，日本著名游戏制作商KONAMI对制作体育游戏非常的在行，该公司的《实况足球》、《NBA重扣手》……都是脍炙人口的体育游戏。而该公司之所以体育游戏做得这么好，和平时的努力是分不开的。KONAMI公司平时经常和日本界合作，如日本棒球职业联盟、日本职业足球J联盟、日本奥林匹克委员会、日本高尔夫协会、日本相扑协会等都是该公司赞助的对象。KONAMI之所以这样做不仅是为了支持日本体育的发展，更是为是使该公司成为全方位的运动游戏厂商。而KONAMI在今年度也有多款得到了官方授权的运动游戏将推出，由于明年日本将刮起一股运动游戏的热潮，因此KONAMI也将继续强化游戏制作，并且将与日本职业球团继续保持密切的合作，相信明年KONAMI一定会推出更多更好的体育游戏。

SQUARE考虑跨平台发展？

也许是21世纪主机争霸战就要开始了，最近这段时间各游戏厂商好象都感觉到在这种情况下不能在一棵树上吊死，纷纷表示可能要跨平台发展。SQUARE在11月17日举办2000年9月期财务发表会，公布了2000年上半年度财务报表。而在未来中长期经营策略上，SQUARE也明确表示慎重考虑"跨平台"发展一事，备受游戏界注目。

根据SQUARE中长期经营战略内容，游戏产业是日本能跟欧美角逐娱乐事业王座的竞争事业，SQUARE也非常重视游戏事业的未来发展，除了目前SONY的PS2之外，SQUARE也慎重考虑"跨平台"发展，并积极收集微软的X-BOX、任天堂的GAMECUBE相关资讯进行评估，再配合积极发展中的网络服务"Play Online"与SQUARE超强的游戏影响力，确立SQUARE在游戏产业的龙头地位。

此外SQUARE也将积极往电脑CG领域发展，进军更高层的电脑绘图领域，与美国哥伦比亚电影公司合作的全电脑CG电影《最终幻想(Final Fantasy)》电影版就是重要的第一步。最后是掌上游乐器，SQUARE也将跨足掌上游戏机对应游戏开发，并结合无线通讯系统，拓展SQUARE的游戏势力。看来SQUARE的野心实在是不小呀！

SEGA公布9月份财务赤字

在众多公司都公布了财务报表后，SEGA公司终于也公布了该公司2000年9月的财务报表，而结果也和外界预料的完全一样，由于受DC主机在日本的人气低迷以及欧美DC主机不断降价的影响，结算结果为税后亏损325亿日圆赤字，这个数字在目前公布了财务报表的所有公司中可以称得上是最差的一个。

SEGA表示2000年上半年度营业额为1195亿日圆，而DC主机在日本以及欧美地区的出货量在上半年也只有106万台，再加上PS2的竞争、欧美DC主机降价减少收益、投资网路事业无法短期回收的多重影响，导致本公司连续4年出现财务赤字，而其中欧美DC主机降价让SEGA减收185亿日圆对公司的影响最大。

任天堂股票大跌

俗话说商界里没有永远的赢家，这话真是一点也不假，无论是谁都会有失手的时候。就拿任天堂来说吧！该公司长期以来一直都以盈利的姿态站在玩家面前。而谁有能想到该公司股价会大降10个百分点呢？

任天堂在上周五亮了营业收入的红灯，表示N64主机以及游戏的销售将有可能变得迟缓，而当这项消息公布后任天堂的股价一下子跌落了10.7%，由原来的18650日圆降到了16650日圆。

其实这一切早已被外界预料到了，在任天堂点亮了营业收入的红灯后路透社就表示说尽管任天堂从今年四月份到九月份的营业收入增长了157%，但这次的营收警讯势必影响到N64及Game Boy的销售，同时也可能会影响到任天堂的未来股价。

PS成为宾馆标准设备

随着服务行业的不断进步，旅馆、饭店里客房的设施可以说是越来越完善，电视、冰箱、音响、洗澡间……可以说是应有尽有，但唯一让玩家们感到不满的就是在客房里配备游戏机的旅馆和饭店几乎没有，这多少让人感到有些遗憾，恐怕许多玩家也都曾幻想过旅馆里要是配备了游戏机该多好吧！而现在这个愿望马上就会变成现实了。

SONY澳洲分公司日前宣布将和澳洲的旅馆行业合作，从明年开始澳洲全国境内的各大旅馆总计26万个房间里都将把PS主机列为标准设备。

除了提供主机外，旅馆还将配备《古惑狼3》、《山脊赛车4》、《全民高尔夫》、《铁拳3》以及《Colin McRae Rally》等游戏供玩家使用，如果都不喜欢的话从自己家里带也无所谓呀！

新作发售表 NEW SOFT SCHEDULE

PLAYSTATION

12月14日至1月游戏发售表

12月14日	WIZARDARY EMPIRE～古王之女～	STARFISH	RPG
	古惑狼嘉年华	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	ETC
	VIRTUAL 飞龙之拳 HG	CULTURE BRAIN	FIG
	PACHISLOT ARUZE 王国 4	ARUZE	SLG
	PACHISLOT ARUZE 王国 4DELUXE BOX	ARUZE	SLG
	SIMPLE 1500SERIES VOL. 52 THE PRO WRESTLING	D3 PUBLISHING	SPT
	SIMPLE 1500 SERIES VOL. 53 THE HELICOPTER	D3PUBLISHING	SLG
	蒙面超人古加	BANDAI	FIG
21日	在游戏中学习 SERIES 在游戏中记汉字检定 1100 汉字	NAGASE	ETC
	幼稚园外传华丽的 CASINO CLUB DOUBLE DRAW	AFFCT	TAB
	MAJOR WAVE1500 SERIES BLUE BREAKER BURST～往笑容之明日～	HAMSTER	RPG
	改新!! DERBY ANALYST	MEDIA ENTER TAINMENT	SLG
	GGS2000 SERIES ATV:QUAD POWER RANGER	ACCLAIM JAPAN	不详
	实况 POWERFUL 职业棒球 2000 决定版	KONAMI	SPT
	GUNBALINA	NAMCO	STG
	山佐 DIGI GUIDE 梅花月 R	YAMASA ENTERTAINMENT	SLG
28日	MRS P ACMAN MAZE MADNESS	NAMCO	ACT
中旬	PANDORAMAX SERIES VOL. 6 ONI 零～复活	PANDORA BOX	RPG
下旬	HEIWA PARLOR! PRO 交给不二子吧 SPECIAL	日本 TELNET	SLG
12月	AQUA P ARADISE	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	SLG
	私立凤凰学园 1 年纯爱组	J·WING	不详
	HAMUNAPTRA～失去了的沙漠之都～	KONAMI	AVG
	苍鼠物语	CULTURE BRAIN	SLG
	PUYO PUYO BOX	COMPILE	PUZ
	DXMONOPOL Y	TAKARA	TAB
	逮捕令 YOU'RE UNDER ARREST(暂称)	PIONEER LED	AVG
	PANZER FRONT BIS	ENTERBRAIN	SLG
	很喜欢网球!	TOKIN HOUSE	SPT
	THE 心理 GAME9	VISIT	ETC
	多啦 A 梦 3 魔界之地下城	EPOCH 社	RPG
	THE·音乐指挥家 MERRY CHRISTMAS	GLOBAI·A·ENTERTAINMENT	ETC
	BOMBERMAN LAND	HUDSON	ETC
	DIGIMON WORLD DIGITAL CARD ARENA	BANCAI	TAB
	普及版 1500 SERIES 九龙城	MEDIA RING	TAB
	KIDS STATION 咕噜咕噜 TOWN 花丸君	ATLUS	ETC
	KIDS STATION HELLO KITTY 之谈话 TOWN	ATLUS	ETC
	PACHISLOT 帝王～GATTLE KNIGHT·ATLANTIS STORM～	MEDIA ENTERTAIMENT	SLG
1月11日	忍者乱太郎 PUZZLE PARTY	CULTURE BRAIN	PUZ
1月18日	风雨来记	F·O·G	AVG
1月25日	风水入门	SUCCESS	ETC
	MAJOR WAVE1500SERIES THE 便利店 2～展开全国连锁店～	HAMSTER	SLG
	MAJOR WAVE1500SERIES BLUE BREAKER BURST～微笑给你～	HAMSTER	ACT
	苍鼠出门	NAXAT	SLG
	EXCITIN PRO WRESTLING2	YUKE'S	SPT
1月	天玉	KID	AVG
	本格对战将棋"圣"BPV	CUL TURE BRAIN	TAB
	NANIWA 金融道～青木雄二之世间胸算用	讲谈社	TAB
	ANGEL DOLL	讲谈社	AVG
	板田吾郎九段之连珠 BPV	CULTURE BRAIN	TAB
	普及版 1500 日圆 SERIES LOVEPARALOVELY 东京 PARAPARA 娘	MEDIA RING	ETC

PLAYSTATION 2

12月14日至1月游戏发售表

12月14日	第一拳 VICTORIOS BOXERS	ESP	SPT
	剑豪	元气	ACT
	GAME SELECT5 洋	悠纪 ENTERTAINMENT	TAB
	实况 WORLD SOCCERU－23 FINAL EDITION	KONAMI	SPT
21日	TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	RAC
	7(SEVEN) MORMOSS 之骑兵队～	NAMCO	RPG
	超高速围棋(暂称)	SUCCESS	TAB
	超高速将棋(暂称)	SUCCESS	TAB
	超高速 REVER(暂称)	SUCCESS	TAB
	机动战士 GUNDAM	BANDAI	STG
	HRESVELGR INTERNATIONI EDITION	GUST	RAC
	BLOOD THE LAST VAMPIRE 上卷	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	AVG
	BLOOD THE LAST VAMPIRE 下卷	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	AVG
	天使之礼物 MARU 王国物语	日本－SOFTWARE	RPG
	天使之礼物 MARU 王国物语(限定版)	日本－SOFTWARE	RPG
	实况 POWERFUL 职业棒球 7 决定版	KONAMI	SPT
	ESFN NBA 2NIGHT	KONAMI	SPT
	五佑卫门(暂称)	KONAMI	ACT
	7BLADES(暂称)	KONAMI	ACT
上旬	COLORIO 明信片 PRINT	EPSON	ETC
中旬	DREAM AUDITION2	JALECO	ETC
12月	THE BOUNCER	JALECO	ETC
	MAMIMUME MO 之 PRINT HOUR	IDEA FACTORY	ETC
	WIN BACK	KOEI	ACT
	CRAZY BUMP'S	SYSCON ENTERTAINMENT	ACT
	NEO ATLUS Ⅲ	ARTDINK	SLG
	DARK CLOUD	SONY COMPUTER ENTERAINMENT	RPG
	LAKE11ASTER EX	DAZ	SPT
	CHORO Q HG	TAKARA	RAC
	COOL BOARDERS CODE ALIEN	UEP SYSTEM	SPT
	去吧!温泉桌球!!	彩京	SPT
	DOG OF BAY(暂称)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	不详
	CHORO Q HG CHORO Q JENNY HI－GRADE BOX	TAKARA	RAC
	D. N. A	HUDSON	AVG
	GOLF P ARADISE DX	T&E SOFT	SPT
	KURI KURI MIX	FROM SOFTWARE	ACT
	TRUCK 狂走曲～爱与悲伤的 RODEO～	METRO	RAC
1月11日	SPACE VENUS FEATURING MORNING 娘	SONY MUSIC ENTERTAIMENT	ETC
1月25日	鬼武者	CAPCOM	AVG
1月	TECHNICTIX	ARIKA	PUZ
	机甲兵团	J－PHOENIXTAKARA	ACT

DREAMCAST

12月14日至1月游戏发售表

12月14日	GUIL TY GEAR X	SAMMY	FIG
	NEPPACHI IV@ VPACHI	DAIKOKU 电机	SLG
	NEPPACHI V@ VPACHI	DAIKOKU 电梯	SLG
	创造球会特大号 J. LEAGUE 创造职业球会	SEGA	ETC
	SAMBA DE AMIGO VER2000	SEGA	SLG
	DIGICO 之 MY BROWSER	ISAO	ETC
	GUIL TY GEAR X 初回限定版	SAMMY	FIG
21日	BASS RUSH DREAMPLAYSTATION～	VISCO	SPT
	幕末浪漫第二幕 月华之剑士 FINAL EDITION	SNK	FIG
	SLNIC SHUFFLE	SEGA	ACT
	DAYTONA USA 2001(暂称)	RAC	
	PHANTASY STAR ONLINE	SEGA	RPG
	探侦绅士 DASH!	ABEI	AVG
	PHANTASY STAR ONLINE 初回限定版	SEGA	RPG
28日	CARD CPTOR SAKURA 知世之 VIDEO 大作战	SEGA	ETC
	CARD CAPTOR SAKURA 知世之 VIDEO 大作战 LIMITED BOX	SEGA	ETC
	COOL BOARDERS BURRRN(DREAMCAST COLLECTION)	WEB SYSTEM	SPT
	AERO DANCING F(DRE AMCAST COLLECTION	CRI	SLG
	NFL 2K(DREAMCAST COLLECTION)	SEGA	SPT
	樱大战 视像电话 花组 MAIL(暂称)	SEGA	ETC
	樱大战视像电话 花组 MAIL(暂称)初回限定版(连 MOVIE DISC)	SEGA	ETC
	SPACE CHANNEL 5(DREAMCAST COLLECTION)	SEGA	ACT

GAMEBOY

12月14日至1月游戏发售表

12月14日	POCKET MONSTER CRYSTAL VERSION	任天堂	RPG
15日	～进攻 COM DUNGEON～DORURURUAGA	NAMCO	ARPG
	HAMSTER PAPADISE3	ATLUS	SLG
22日	飞龙之拳列传 GB	CULTURE BRAIN	FIG
	可爱宠物店物语 2	TAITO	SLG
	好朋友 COOKING SERIES1 美味的饼店	MTO	不详
	飞龙之拳列传 GB(限定版)	CUL TURE BRAIN	FIG
12月	SILVERIA F AMIL Y 2～上色森林之 FANTASY	EPOCH 社	AVG
	苍鼠俱乐部 2	JORDAN	SLG
	DONKEY KONG2001	任天堂	ACT
	金鱼物语	CULTURE BRIAN	AVG
	GO! GO! 顺风车 2	J WING	RAC
	POCKET COOKING·	J WING	SLG
	传说之 STARFEE(暂称)	任天堂	ACT
	SUPER ROBOT PINBALL	MEDIA FACTORY	TAB
	桃太郎传说 1→2	HUDSON	RPG
	自爆小子 GB(暂称)	MEDIA FACTORY	RPG
1月	HEROHERO 君	IMAGINEER	RPG
	萨尔达传说 不可思议树果实～大地之章～(暂称)	任天堂	ARPG
	在 POCKETK 的王国	HECT	不详
	好朋友宠物 SERIES4 可爱的小猫	MTO	不详
1月下旬	LOVE HINA PARTY(暂称)	MARVELOUS ENTERTAINMENT	不详







监制三上真司
导演神谷英树
——这就是史上最佳 AVG 组合！

眼前的这款——《DEVIL MAY CRY(暂命名)》是 CAPCOM 公司的最新作。目前得知是由三上真司和神谷英树携手完成，这两人都因为创作出恐怖题材 AVG 顶尖销量之作——“生化危机 2”而成为广为人知的搭档的。经过了四年，今次他们再度携手推出了强力作品!!

《DEVIL MAY CRY(暂名)》的主人公是名叫丹迪的魔人，同时也是恶魔猎人，玩家操纵这名人物在多边形构成的 3D 空间中驰骋，用剑和枪将来自魔界的恶魔们一一打倒!!

首先说说主人公丹迪，他是传说中的拥有超强实力的魔剑士的末裔，并且还是恶魔猎人(DEVIL HUNTER)，他是分别具有人类和恶魔两种生物血统的魔人。在作战中，他手持两把不同效果的手枪，身背魔剑士才有资格拥有的大剑。这位拥有魔族血统但身份是恶魔猎人的主人公将为我们上演一出精妙的好戏。

之后让我们看看游戏的故事背景——在遥远、遥远的过去，人类、恶魔共存的世界，那时侯恶魔基本都在他们自己的专属的世界生活，那就是我们长说的魔

Devil May Cry

PS2	AVG	恶灵克星 DEVIL MAY CRY	2001 年内发售	CAPCOM
				价格未定
			DVD－ROM	

追求完全彻底的精彩




界。但无论何时，恶魔就是恶魔，他们总是窥探相比之下柔弱的人类，于是从魔界总是发生冲击人界的行动……

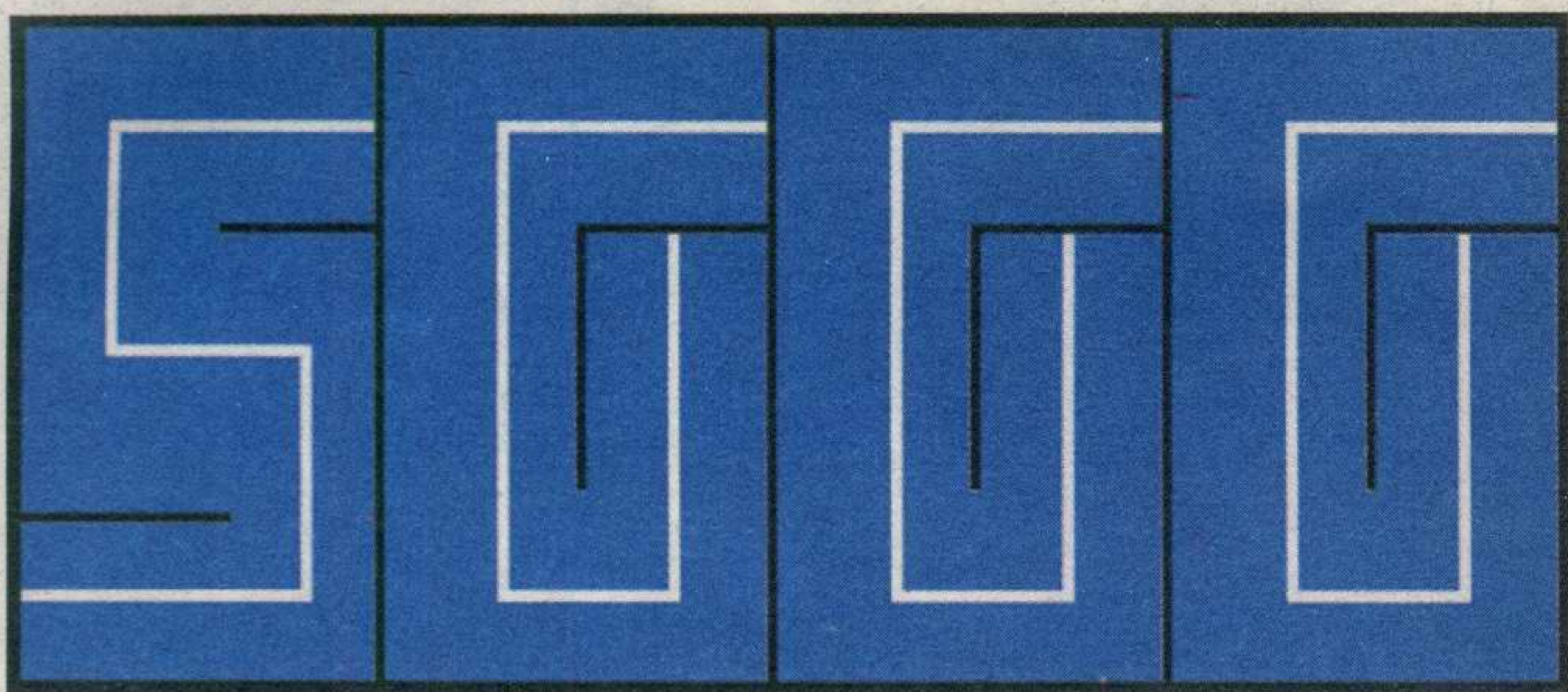
这时候为了保持“生态”平衡，“恶魔猎人”就出现了，他们是人类中的精英，他们帮助大多数对恶魔束手无策的人民来消灭入侵到人界的魔物……但是在久远的已经被忘却的传说中有种为正义而生的魔鬼，他们实力之强大，绝非一般人可想像，他们就是彻底打退魔界入侵人界行动的魔剑士。强大的魔剑士以及为人类做出的贡献随着传说随着人们的记忆渐渐消失了……

但是，在过去了3200年之后，魔界再次强大地复苏了，它们已具有压倒性的力量。准备正式进攻人类的世界……

当人类再度面临危机时，一个男人站了出来。他是继承传说中的魔剑士血脉的恶魔猎人，名叫丹迪，一切都掌握在这名帅气的猎人身上。

另外，据说这次《DEVIL MAY CRY(暂名)》的主题就是“COOL”。主人公丹迪的人物设定，动作姿势，攻击动作，全部都追求一个“好看”。所以，制作者称，无论谁玩这个游戏，都可以从中体验到主人公帅气逼人的一举一动。魔剑士的攻击！斩！跳跃！这是超越人所知的领域，其实这是高水平魔族之间精彩的战斗！

——本部游戏制作的宗旨







DC	SLG	世嘉嘉嘉 SGGG	2001年内发售	SEGA
				价格未定
			GD－ROM	

世嘉制作的游戏，充分反映他们一直在家用游戏领域不得志的情况！（笑）以经营游戏产业而最终达到制霸全日本业界为目标的育成游戏。

以游戏界为舞台的冲击性问题作品

世嘉发表了带有强烈主题色彩的这款名为《世嘉嘉嘉》的游戏！！这款游戏的目的是要让世嘉君临游戏业界的NO.1宝座。这真的能实现吗！？看来只有看玩家的本事了（可悲的现实）。以难以预料的近未来（短时间内的未来）的游戏业界为舞台，这是那些自称是"世嘉人"的狂热世嘉迷们不可不玩的游戏！！游戏的目的是以世嘉的市场占有率达到百分之一百为目的，大家一起为为游戏中的人交社长而努力工作吧。

这里公布游戏开发者・ゾルゲール哲的话

仍遮着神秘面纱的《世嘉嘉嘉》究竟是什么样的游戏，听一听开发者・ゾルゲール哲的谈话，也许我们会有所发现。

～《SGGG》（世嘉嘉嘉）为什么要有三个"嘉"字呢？在标题里是否有所暗示隐喻？

ゾルゲール哲："嘉嘉嘉"这是关系到世嘉存亡和饭碗的最高机密事项。而且"世嘉嘉嘉"的语感也不错。

～为什么是DC上专卖的呢？

哲：就是要告诉你"现在是网络时代"了。

～竞争的公司一家也不会登场吗？现在已经有COGMA被公开了。

哲："无论是谁，世嘉是最强的……！！竞争对手之流！……"

～《世嘉嘉嘉》能卖出多少呢？这类型的游戏会有非世嘉的超级FANS购入吗？

哲：按世嘉的信徒在世界上所占的比率……会有不少的……

～世界有很多狂热的FANS。这个游戏有面向玩家的服务要素吗？

哲：不要问世嘉能为各位做什么，要问各位能为世嘉做什么。这才最重要！





主要人物——主人公　濑贺太郎

本作的主人公，手握世嘉兴与不兴大权的少年。被任命制作制游戏业界的极秘计划"世嘉嘉嘉"。他真的有那个实力吗？

和主人公一样，被选拔参与"世嘉嘉嘉"计划的少女。头上戴着奇怪的末端装置？似乎有什么秘密的目的。

成为世嘉的经营者，制霸游戏达到界吧！

玩家是作为世嘉经营者的主人公，目标制霸游戏业界，期限有3年。在这3年中你要将世嘉的世场占有率扩大到100%。在激烈的年末商战和与竞争公司的攻防战中立于不败之地！

发掘优秀的人才开发好游戏

本作中的"RPG部分"是发掘人材。"模拟部分"是制作游戏。在公司内外寻找优秀人材，用RPG部分的战斗说服对手加入开发组的内容。而模拟部分是制作HIT类游戏。如果用尽预算世嘉的市场占有率为0，那就GAME OVER了，所以要根据游戏销售情况来作预算。集结世嘉全部力量夺来对手公司的市场占有率！



3D 格斗名作回归

格斗之蛇 2

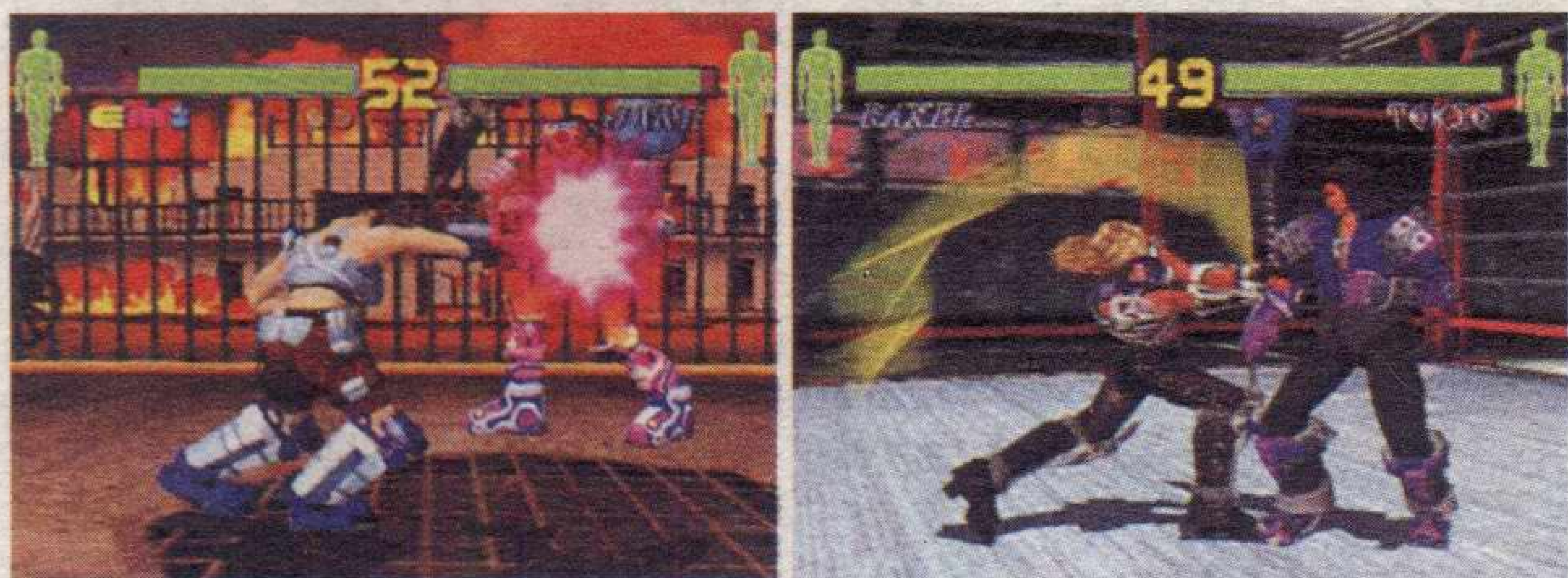
FIGHTING VIPERS 2

全新系统加入



DC	ACT	格斗之蛇 2 FV2	2000 年 12 月发售	SEGA
				价格未定
			GD－ROM	

街机版“FIGHTING VIPERS2”发售以来的 2 年半之后，该游戏由于用户的热切希望而在 DC 上复活。格斗之蛇的 FANS，该你们觉醒的时刻接近了。



AM2 研究所的名作终于复活

“FIGHTING VIPERS2”要率领着全新故事模式在 DC 上登场，使用吉它和滑行板等道具的独自的格斗系统和将对手扔到墙上等崭新系统一定会令游戏者兴奋不已！而且这次在 DC 上出现，制作小组也费了不少的力气，据说视觉效果比街机版更加漂亮，清晰，这一点是值得注目的，因为原来的游戏画面就相当的不错，所以游戏到底能达到什么程度就要到游戏发售时才能看到。



CONSUMER 版搭载了新的模式

V. S. 这是能够进行游戏者之间的对战和观看电脑自己的对战的模式。最多能够进行 8 个人的团体战。

RANDOM 街机模式的对战人物的出现顺序会有所变化的模式。在舞台上也许会突然出现关底人物！？

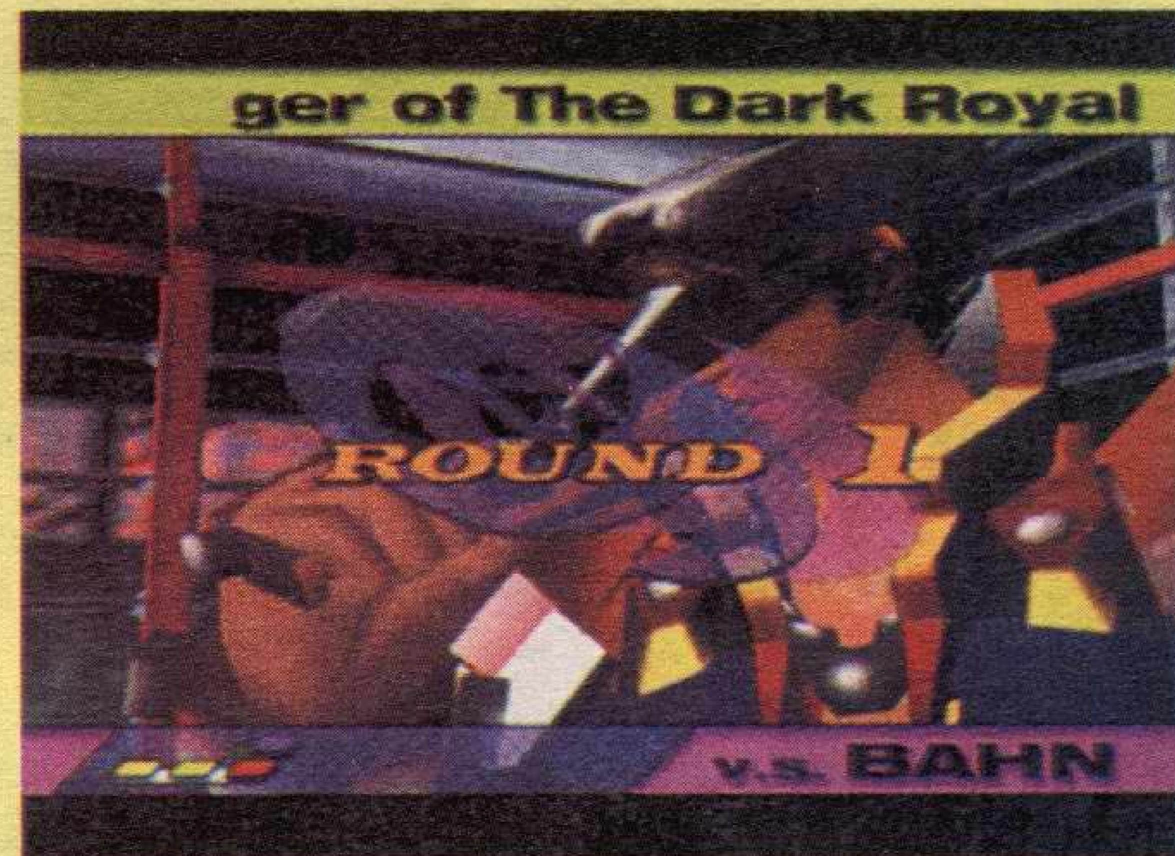
SURVIVAL 就像文字所显示的那样，这是竞争能够将多少位对手打倒的模式。因为即使将对手打倒也不会回复体力，所以请慎重应战。

TRAINING 自己输入的指令能够被表示出来，能够进行便利的练习的模式。在这里能够修得一些技巧。

至今仍属于前卫战斗方式的 SUPER K.O. 值得注目









混沌时代

NEVER LAND绿色大地，在这块土地上有圣神柯利亚，魔神霞内斯，智慧与冒险之神依普龙。三者长时间和平共处，但是人类勇士将霞内斯杀死，以此战乱起，魔导世纪1012年，辛巴木罗马其结盟建立了辛巴帝国。却爆发了新一轮内战，魔导1030年，NEVER LAND不堪战负要向新时代突进，于是选中了一名仇视人类的少女为代表，这名少女就是我们这个故事的主人公——罗赛。

在这个新旧更替的时代，在这个战乱的时代，在这个英雄倍出的时代，究竟会发生怎样的故事呢？通过厂商一次又一次公布新的消息，在我们眼前的这个世界越来越清晰地展现出来……

GENERATION OF CHAOS

谜之女将军

拥有剑圣的称号，并且在派兵遣将上有着无人可比的能力，是统一大陆的必要人才。

PS2 SLG 混沌时代 CHAOS	2001年内发售	IDEA FACTORY
		价格未定
对应周边未定		

这是描绘异世界奈巴岛战乱的“魂之力量”系列的最新作！我们要向大家介绍新公开的 SLG 部分的内容和新人物等令人牵肠挂肚的要素!!

SLG 部分

在 SLG 部分中，要一边通过内政来巩固自己国家的立足之处，一边攻陷敌国的据点。在内政部分中，要向城投资并搜索优秀的人材。在移动部分中，向敌人的据点进攻，或者当敌人向自己国家进攻时，游戏便会进入战斗部分。攻陷新的据点之后，游戏者便能开始在 RPG 部分的冒险!!

得到新据之后便进入 PRG 部分!!

RPG 部分

在 SLG 部分占领的据点中进行冒险的模式。据点会自然而然的形成空地。游戏者任何时候都能进行冒险。在冒险过程中，除了会发生多姿多彩的事件之外，游戏者还能够得到物品和伙伴人物。

首次公开新一代 SLG 的系统!!

内政

一边强化自己的国家一边向敌据点输送武将!!

在内政部分中，要进行城的强化、部队编成和武将的移动等战略性的指令。在这里，我们要向大家介绍其中具代表性的一些东西。例如，将武将的移动地点选择为敌人的据点之后，武将便会向那里进攻。在据点遇到敌人之后便会进入战斗场面。

・城壁强化

在内政部分中，选择“城壁”的指令之后便能够强化城壁。在城壁值很高的据点中。防卫部队的防御力会增加。这样一来也就更容易守住据点。

・治安强化

执行内政指令的“治安”之后，据点的治安值会增高。在治安好的据点中，民众叛乱会很难发生，别的内政指令的效果也会增高。

・部队编成

这个指令是对驻留在其据点的部队进行再编，士兵的补充和武将的购入等。对于最先线的据点来说，这可以算得上是最重要的指令。

战斗(SLG 篇)

庞大的人类进行混乱的战争!!

切换到战斗场面之后，敌人的小队会同时移动，从而展开扣人心弦的战斗。参加战斗的武装最多可达 8 人，而且每位武将最多可带 50 名士兵，所以能够展开最多 400 人的绝壮的战斗。而且，游戏者只能够对每个部队进行分别的移动指示!! 用简便的操作来享受扣人心弦的战斗吧!

显示部队人数的数值。1 个小队最多可以有 50 名士兵。用颜色来表示小队的士气。士气越高，战斗力也就最高。而 GAUGE 则表示武将的情绪，这会影响到必杀技的使用。

在战斗过程中，游戏者只能对每个小队的移动地点和以什么样的阵形移动来进行指示。因为全部的士兵都具有独自的思考惯例，所以他们会根据状况和指示内容而进行自我判断，从而自动的行动。

和小队的士兵同伴们接触之后，便要在限定时间内进行战斗。而且由于领军武将的性格不同，调整阵形和战略方式等行动也会有所变化。

用一个按键进行的简单操作!!

在 RPG 部分进行的战斗，是对能够行动的人物输入指令的限时战斗。指令输入的操作非常简便，游戏者只需按动与各人物对应的按键即可，而且必杀技和特殊技也能够简单的进行操作，游戏者可以在本作中享受到充满速度感且扣人心弦的战斗。


来自盗贼团的吉尔


新生王国领袖斯拉斯


由佣兵成为骑士的玛西丽


寻找古代宝藏的拉托拉





忠诚的白发老人与冷酷的银发人型机器人。他们之间唯一的共同点就是和希奥他们为敌……以总帅多拉刚为首，巨型企业米加德的全部5名干部已逐聚齐了。要救多米尼克，就要将他们全部打倒！

年末将发行许多大制作游戏。我们继续向大家介绍这款史克威尔的新感觉动作RPG《保镖》。游戏融合了电影的过程和精彩的格斗动





忠心耿耿

凤　李云

一身白衣，不留一丝缝隙宛若仙人般的老人，作为拳法大师，他给人严理由的形象感。但其实善良且忠心耿耿，一直遵循上代米加德总帅的遗志，辅佐现总帅多拉刚。当老人得知，多拉刚开发宇宙计划的真正的目的时心痛不已。那他又为何至此仍对米加德忠心不二呢？

随着故事的明郎，谜底将被揭开……

Hidden relations ▶

面对已经失去理智的徒弟，凤只能默默望着他的背影，忠诚心令他愿为之承受一切。



多 拉 刚



Hidden relations ▶

他如何会认识希奥并对他了如指掌这还是个谜。但传授给希奥武艺，这其中定有故事。



希 奥

驶向宇宙的巨大飞行器



米加德大夏的宇宙开发计划大楼里所建造的武器——加雷奥斯，它可能可以驶向太空。公司外的人对它一无所知。它的建造目的是……



▶雷奥他们走近加雷奥斯，会在宇宙中发生战争吗？



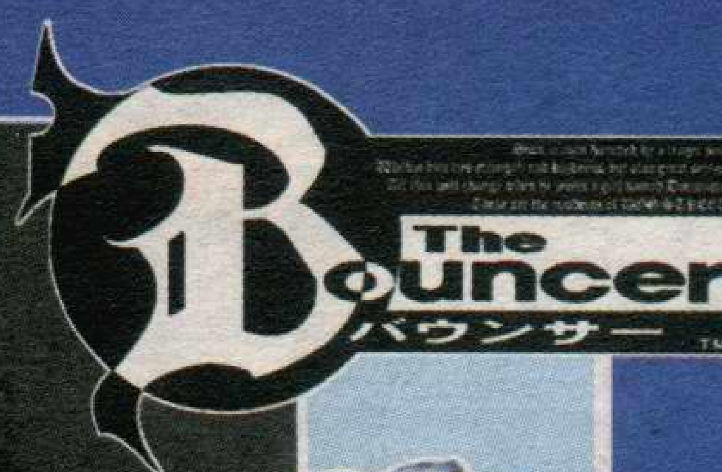
▲全长110公尺，翼宽140公尺的巨大飞行器。机体后部有几个助推器。虽不是火箭，依然能飞向太空。

保镖

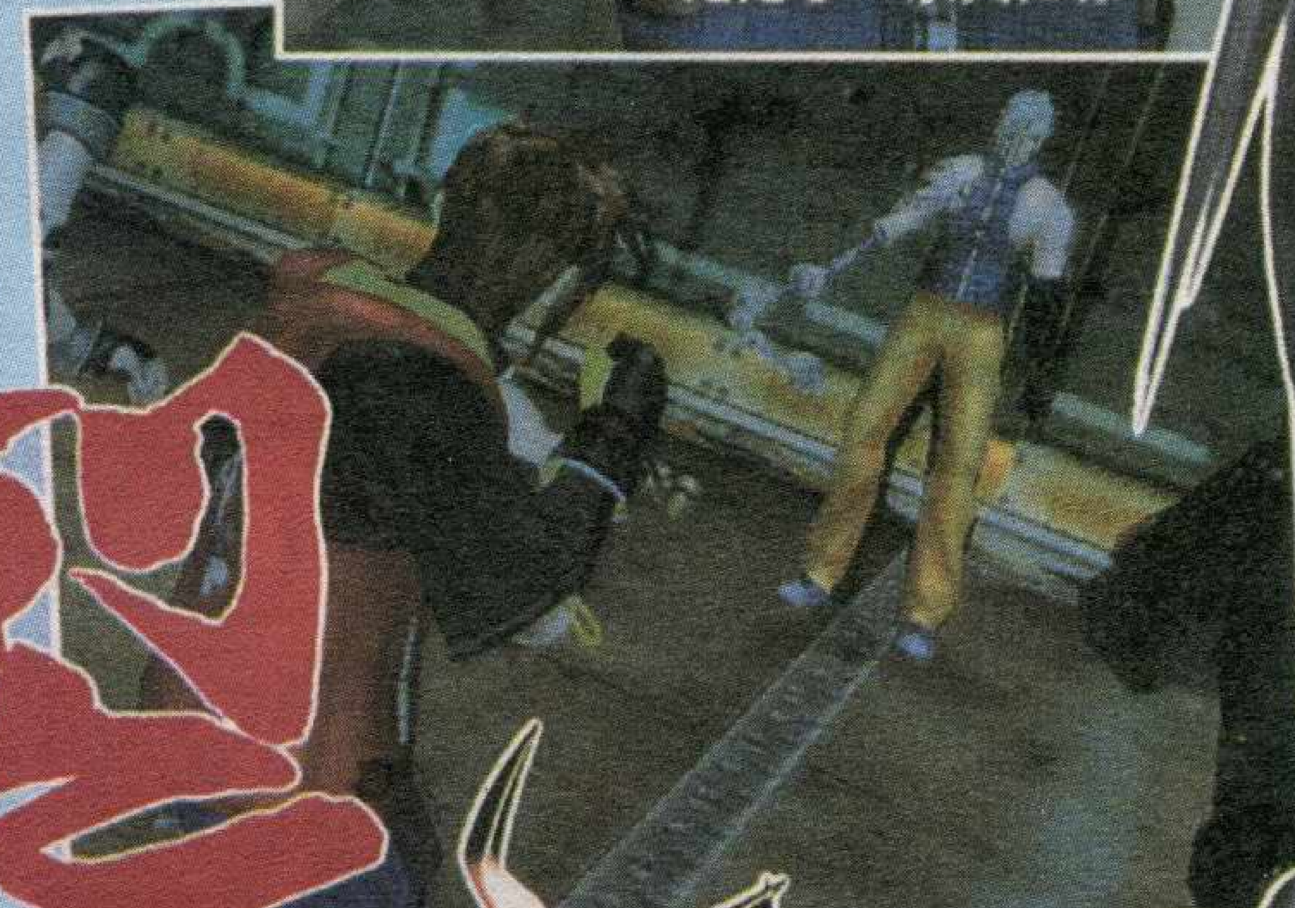
PS2 RPG	保镖 THE BOUNCER	2000年12月发售	SQUARE
			7800日元
		DVD－ROM	

作。并包含有随着场面从3位主人公中选择一个行动的"ACS(即时人物系统)系统"这种新技术。

新发现不断涌出令读者期待不已。这次装饰本页的就是米加德集团的所属干部凤李云和PD－4两人。以服待上一代人起就作为忠心耿耿的家臣，怀有浓厚感情的凤李云，和与之相对照的杀人眉毛动也不动的PD－4，他们都将是希奥三人必须面对的敌人。







杀戮兵器 裂

PD-4

米加德集团用人体机器人技术开发出来的人类型武器。他拥有伸缩自如的右臂。在银发遮盖的眼睛里发出无机质的红光……他是个毫无人类感情，只知道杀戳的道具。女性高音一样的合成音质令人对他感到害怕。





Hidden relations▶

根据总帅多拉刚的指示，从希奥他们眼前被突然绑架走的少女。在宇宙开发计划发表的同时发生此时绝非偶然。能带着她，从米加千大厦里逃出来吗?



多米尼克



◀▲加雷奥斯正受到攻击，但似乎并没有受到什么影响。



▲飞向米加德人工卫星的加雷奥斯。

敬请期待剧情攻略!

PS	RPG	外法帖 东京魔人学园	2001年 春发售	ASMIK
				价格未定
			CD－ROM ×3	

物语是这样进行的!

本作由3张盘组成，整部物语是通过德川篇和鬼众篇这两方面的视点来描绘的。在打完2个脚本之后，游戏者能够进入最终幕。

游戏全体的构成

选择最初要进行游戏的脚本

阳DISC(德川篇)

阴DISC(鬼道众篇)

接下来的脚本内容会根据游戏者的行动而有所变化

阴DISC与鬼道众一方的同伴一起与敌对关系的德川一方进行战斗。

阳DISC与德川一方的同伴一起与敌对关系的鬼道众一方进行战斗。

邪DISC(??篇)+在打完阴阳两方的脚本之后能够进入??篇。而且在结局之后还能够进行外传故事。

AVG部分

这是游戏的主要部分。这部分会被插入到各话的最初和SLG部分的之后，物语是以人物之间的对话为中心而进行描绘的。而且，在对话的途中会发生几个感情输入和选择选项的场面。在这个部分中，主要目的是进行战斗的准备。在这个部分中能够进行出击成员的选择和变更装备等各种各样的指令。

SLG部分

战斗是通过敌人和已方交互行动的旋转制来进行的。如果熟练的操作自军的人物而满足全灭敌人和击破目标这种胜利条件之后便清关。由于脚本的不同，有时也会出现发生多次战斗的情况。

战斗间歇，这部分会被插入到各脚本的最后。与编成间隙不同，在这个部分中能够实行人物之间的对话和预定，这个部分终了之后会进入下一个脚本。

東京魔人學園外法帖

物语的梗概

时间是幕府末期。受维新的浪潮所摆动的江户的城镇，由于受被称做“龙脉”的力量的骚动，面貌有了很大的改变。在城镇中，每晚都会出现怪火，死人们也会从墓地中复活。据说这一切都是掌管森罗万象的龙脉的力量。于是围绕着成为得到其力量的关键——“菩萨眼”之女，以咒法都市江户为舞台而拉开了绝壮的死斗之幕……

同时核查众多的新要素!

本作的基本系统虽然与前作基本相同，但是同时也追加了阴阳水平和式神系统等众多的新要素。因此，做为游戏的完成度也就更加培大了。所以我们要在这里向大家解说基本系统，同时也要比较，验证与前作的不同。因为我们还要在这里向大家介绍被导入各部分的新要素，所以绝对不要错过!!

新要素之一

阴阳水平　阴阳水平会决定成为同伴的人物!

阴阳水平会根据主人公的参数设定、对话时的选择项和感情输入的不同而有所变动。这种数值高，表示主人公的属性是“阳”，低则表示主人公的属性是“阴”。而且，与主人公的属性相同的人物会更加容易的成为伙伴。

新要素之二

物品交换——能够进行物品的交换!!

在如月古董店中，能够用自己所拥有的物品来交换商品。各物品都被设定了“古董价值”，所以只能交换价值相当的商品。其中也有只能通过物物交换来得到的物品……

新要素之三

鉴定——鉴定不确定物品的正体!!

这也是加在如月古董店中的1个新要素。在得到的物品中也有用“枪＝长棒”这种不确定名称来表示的物品。像这种物品，只要在古董品店中支付金钱之后便可以调查其正式名称和能力。

新要素之四

灵场——通过自由战斗来赚取经验值!!

这是与前作的旧校舍类似的要素，在这里能够进行的自由战斗。在本作中，游戏者能够从3个灵场中进行自由选择，之后便可以在那里赚取经验值、集中物品来强化战斗力。在灵场中，当满足打倒敌人的数量和物品的回收率等特定的条件之后便会出现特别的FLOOR! 特别FLOOR被准备在各自的灵场当中，虽然有好的地方，但是……如果有可能性的话，那么敌人也许会更加容易的丢下RARE物品?

新要素之五

技水平　技也会POWER UP

在本作中，全部的技中都存在着水平的概念。在使用特定次数之后，技的水平便会上升，效果也会增大。

在达到一定水平之后便能够学习新技，射程范围和效果也会大幅度上升!

新要素之六

五行属性　弄清敌人的弱点!

人物和技巧分别被设定了1个五行属性（木、火、土、金、水）。每种属性都有1种相性，例如用水属性的技来攻击火属性的敌人之后，该敌人的受损度会增加1倍。

新要素之七

技属性　熟练使用新进追加的4个技属性!

所谓技属性是指将敌人赶走之后现给与追加损伤的特殊效果。以下4个技属性是本作追加的东西，每1个都拥有独特的效果。这样便使得战略的幅度会有所增大!!

弹掉武器

弹掉敌人的武器，使敌人不能够使用特定之技。

昏倒技

使敌人陷入昏倒状态，这样一来的话，敌人便不能进行3次的回合行动。

盗技

正像名字所叙那样，这个技属性能够从敌人那里偷盗物品。

转换

能够将敌人发出的技做为自己的技来使用。

新要素之八

式神　支持战斗的神们

用这种召唤魔法似的东西在战斗时将式神召唤出来，以便发挥攻击和回复等多彩的效果。将式神装备到人物上便能够使用。但是，在1次的战斗中只可以使用1次。







▲▶召唤式神·雪女!! 用绝对零度的空间将敌人包围!

雪女

她的冷气可以在一瞬间夺人之命，据说她与水神有着切的关系。

火车

乘着黑云、缠绕着猛火，以尸体和接近死期的人为目标。

源 赖光

狩猎士蜘蛛和酒吞童子等众多妖怪的武者，所谓亡人星指接近幽灵的存在?

WWW.NEWTYPE.COM.CN

网海纵横

随着中国电信将电话费、网费进行了调整，上网变得更加便宜了！这使许多喜爱游戏、动漫的朋友纷纷出现在互联网上，使互联网变得更加丰富多彩。许多新上网的 TV－GAME FANS 有个疑问，国内那些游戏站点比较出色呢？看看这个栏目吧，答案就在这里：

责任编辑：CARL WANG

中华网游戏天地

——每天必去的游戏网站

在下乃一 gamefans，上网也有好几年了，常穿梭于国内外各大游戏网站。几年下来收藏夹里也攒了好多，国外的就不说了，满屏的 E 文看得累，国内的吧说实话好的真不多。转载的事情普遍存在，谁叫咱国内的资源不多呢。今天我向大家推荐一个网站：中华网游戏天地（http://game.china.com）。说起中华网（china.com）我想大家应该不会陌生吧？上半年小齐的广告着实在神州大地火了一把。:）好了，别的不说。让我们来看看这个游戏网站到底有些什么过人之处吧！



新闻快报：游戏新闻天天有，就看你更新得快不快了。游戏天地的新闻在下认为是一级棒的！最新最快的业界新闻都可以在这里看到，不论是 PCGAME 还是 TVGAME 都有。不瞒您说，国内很多网站还是转载他们的呢！呵呵

热点追踪：报道国内外游戏界大事，资料详尽，分析透彻。这里有在下最喜欢的 PCGAME 之一“DIABLO2”的下载专区，无数的修改器下载，最新的补丁和动画。爽啊～～～还有在下较为欣赏的中文 RPG 大作《轩辕剑》的专题介绍，让怀旧的玩家重温旧梦。还有最近出的 PC 中文游戏《新神雕侠侣》问答集，及时关注玩家。

攻略秘技：中华网游戏天地的攻略除了像其他网站那样有网友投稿和转载外最大的特色是与香港的权威游戏杂志《PC GAME WEEKLY》签有协议，授权转载杂志上的攻略。保证了权威性和准确性，这在国内的游戏网站是少有的。这也是吸引在下的重要原因之一！:）这里的秘技可以说是国内更新最快的了，这不是大话，我还真没见过比他们更快的呢。每天大概更新 2 条秘技，很多新游戏国内还没看到就已经有秘技了，好爽！



下载指南：如果你和在下一样也是个“邪派”，那么修改器是必不可少的了。:P 这里的内容太多了，不能一一尽述。最新的补丁和修改器让你有足够的“弹药”应付新游戏，笑傲江湖。最难得的是每项下载都有版主的心得介绍，十分体贴用户，这点让在下很感动！:）

游戏看台：这个栏目分四部分，“游戏传真”每天介绍一款游戏，包括未上市的大作和热卖中的游戏，是一个让你长见识的地方；“请您评论”收集对游戏的评论赏析，如果你对某个游戏颇有体会，不妨给他们投稿哦！:）“游戏文化”网罗业内人士专业文章，看得你痛快淋漓；“游戏圈”讲述的是游戏制作人的奋斗与艰辛……



电视游戏：这个栏目是游戏天地 11 月份改版后才添加的，对于一个以 PCGAME 为主的网站来说难能可贵。这里有在下最喜欢的格斗游戏《KOF2000》的专题，由于是与 NewType 网站合作的应该是网上最权威的 KOF2000 专题了。而且提供高解析度的 KOF2000 连续技下载，足以让每位格斗迷热血沸腾！

论坛&聊天室：游戏天地共有六个专题论坛，分别是排难解惑、星际天空、电视游戏、动漫广场、在线游戏 和 RPG 论坛。有什么问题就上论坛吧，有很多热心的朋友为你排难解惑的。:）

大体上就这么介绍了，还有就是刚刚开设的网上围棋“清风围棋世界”和星际争霸服务器。不足之处是与玩家的交流方面还有待改进，几个论坛人气稍显不足。而且 TVGAME 方面的内容相对薄弱，改版后一些内容还有待填充。在本文即将结束的时候，笔者与游戏天地的版主取得了联系，原来他们现在只有三位版主（编辑）：老土、良牙和佐为，我还以为有很多呢（新浪就有 10 多位）。有空的话大家多到论坛灌灌水吧！:）

署名：小四

Tales of Eternia™ 完全攻略

《永恒传说》游戏系统分析

为战斗而做的准备千头万绪！

《TALES OF ETERNIA》终于发售了！让我赶紧玩一下看……我很了解大家的感受，不过不要着急，先了解一下游戏的基本系统吧。

《TALES OF ETERNIA》系统方面最大的特征在于战斗。事先设定好的命令使战斗更加轻松。首先给大家解说有关设定的方法。

～作战命令～

游戏时只可以直接操纵1P主角。伙伴们会根据事先的设定自动战斗来帮助玩家。

❶作战决定

在最初的设定如果选择随机的话，那么产生的结果一般不会令人满意，因此还是要下一点工夫自己准备。首先让站在前线的リッド和ファラ攻击靠近的敌人（选择“攻击近处敌人”），因为如果让他们去攻击远方的敌人的话在运动过程中容易受到敌人的侵袭。对于排在后面的敌人最好让精灵术士キール和メルディ来完成（选择“攻击远处敌人”和“不使用术”）。对于BOSS战等有极强的敌人混合在内的作战最好选择“攻击危险敌人”；而对于敌人不强的场合则选择“混合攻击”比较合适。



❷攻击度决定

关于攻击度的决定，站在前排的リッド和ファラ也应该考虑一下防守不要选择5而是选择4。站在后排的キール和メルディ由于很少用到物理攻击的威力，所以即使是选择1或者2也没有关系。不过考虑到有时候敌人从背后袭击，选择2是最佳配置。



❸特技频度决定

从序盘到中盘的阶段最好将前卫的特技使用频度都调节到5。因为这项标准是随着使用的增加准确率也相应增加。对于后卫的精灵术士来说也最好调节到4或者5，如果调节到3以下的话他们很少使用术，这样战斗时间会拖的很长。

～队列命令～

不仅可以决定战斗开始时小组成员的排列顺序，而且可以改变战斗中各人的行动顺序。

❶队列设定

リッド和ファラ属于近战的类型，相反キール和メルディ因为发动精灵术需要花费时间，排列到前卫将处于不利。另外，虽然敌人通常从右边出现，但也有从左边夹击的可能。这样我们就可以将有效的队列形式分为两种。一种是将精灵术士放在中央，将リッド和ファラ分别放在小组的左右两边保护。另外的一个类型就是将适合前卫作战的リッド和ファラ都放在右边，而将精灵术士放在左边安全的位置。

重视安全类型



重视攻击类型



❷操作替换

在游戏刚开始的时候玩家处于操纵リッド的状态，但是使用“入れかえ”的命令可以实现操纵其他三个主角的愿望。ファラ虽然没有リッド攻击力强，但是她的速度和频率都比较快，可以在战斗中靠手数取胜。另外，如果玩家对战斗没有信心的话也可以切换去操作精灵术士，让机器替你物理战斗……可选择的方法很多。不过后一种方法消耗的TP很多，要不停地用オレンジグミ和料理回复。

ファラ的场合



メルディ、キール的场合



将战斗导向有利的知识

前面对战斗的基础知识做了介绍，这里解说应用篇。可能有的部分有点复杂，不过如果能够理解的话会在战斗中体会到更多的战术乐趣。比起不动大脑只是不停作战的方法，阅读本章后也许你可以用很低级别的部队战胜强敌呢……所以还是用心看一看吧！

～特技设定～

特技设定的命令是非常重要的部分。这个设定可能会使战斗的难度发生很大的改变。

❶模式的切换

对主角的操作可以有三种选择方式：AUTO模式、SEMI－AUTO模式和MANUAL模式。各种模式的优劣参考图表解说。

❷ ON／OFF

可以对操作设定选择为AUTO的主角进行特技设定。比如说在对水属性耐性强的敌人比较多的区域，可以将キール的アクアエッジ设为OFF、如果空中飞行的敌人比较多，那么就将メルディ的特技只开飞燕连环脚……另外，如果某个特技的熟练度提高，将这个特技单独设定为ON的话效率会高很多。

❸熟练度

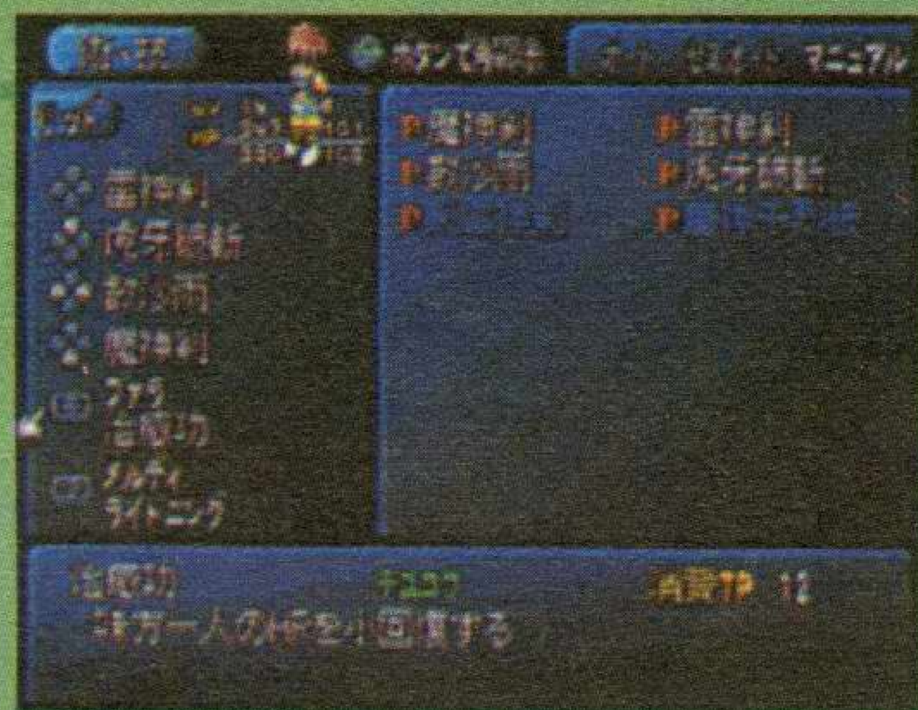
刚刚学会的剑技或者拳技其命中率很低，经过不断的使用其熟练度会提高，命中率会相应增加。另外如果熟练度达到一定的程度，可以使用这个技击的高级特技。因此在序盘阶段不要吝惜TP尽量使用特技作战吧。





❹ SHORTCUT

1P主角有四个特技命令登录，除此以外通过L2和R2的SHORTCUT键还可以从全员的特技中选择两个登录。在序盘的时候登录ファラ的治愈功吧。



AUTO?MANUAL?

拿到"マニュアルのしょ"以后就可以选择MANUAL模式了。由于MANUAL模式难度很高，所以可以使用连续攻击和跳回避等更具有攻击性的战术。另外，在AUTO模式中会自动防守，是比较安全的战斗模式。请玩家根据自己的格斗能力区分选择吧。1P也可以选择AUTO模式，但是遭遇强敌时战斗比较困难。



各模式优劣比较

模式	优劣
AUTO	●不善长格斗玩家的最佳选择 ●攻击没有失误 ●容易掌握战斗局势
	●战斗时间长 ●必须做详细的设定变更 ●遭遇强敌时陷入苦战
SEMI－AUTO	●比MANUAL操作简单 ●自动防守使战斗更安全 ●失误可能性小
	●主角不听指挥现象发生 ●战斗时间稍长 ●目标指定麻烦
MANUAL	●主角按指定行动 ●利用连续攻击可速战速决 ●跳起时可以回避攻击
	●比SEMI－AUTO操作复杂 ●容易遭到敌人反击 ●有攻击扑空的危险

～装备～

即使在战斗过程中也可以实现替换，因此针对敌人的特性调整装备吧，尤其是武器的属性十分重要。

リッド之外的三人的武器只要选择攻击力高的就可以了，但是リッド的武器因为有"斩り"和"突き"的两个攻击方法而需要注意。另外在序盘阶段可以从商店里购买的装饰品マント类可以补充防御力，因此不要忘记买两个装备。

装饰品



ファラ、メルディ、キール的武器



リッド的武器



武器特性

リッド的武器大致可以分成剑、斧、枪、矛枪和短剑五种。另外，リッド的攻击中因为包括有"斩り"和"突き"两种，选择的武器也最好有这样的两种特性。从中可以看出并不是攻击力高的武器就一定会有好的效果，选择适合自身战斗类型的武器是最好的做法。

剑



"斩り"和"突き"可以平衡使用的武器。攻击范围和攻击速度平均。大剑和剑的特性基本相同，命中率稍微低。

斧



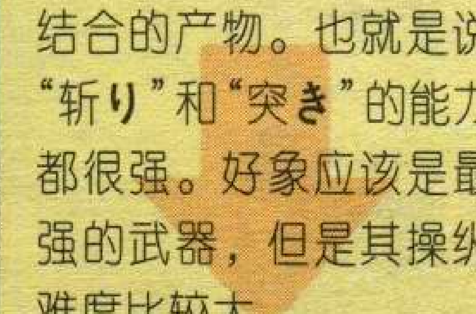
"斩り"的攻击特性被强化。但是对于"突き"则不能很好发挥。攻击范围和剑相比大致相同或者稍弱。推荐给对"虎牙破斩"等"斩り"系攻击有心得的玩家使用。

枪



与斧刚好相反"突き"的特性被强化。攻击范围比剑广，可以使"散沙雨"的威力充分发挥。

矛枪



是斧和枪的特性相结合的产物。也就是说"斩り"和"突き"的能力都很强。好象应该是最强的武器，但是其操纵难度比较大。

短剑



主要突出"突き"的特性，但是没有枪的特性明显。攻击范围窄，攻击速度比较快。

《永恒传说》游戏系统分析及完全流程攻略

终于到实战了！这时应该注意什么呢？

做好战斗准备以后终于到了实战了，现在就去敌人的地区吧……慢着！这里还有战斗中为玩家准备的几个游戏系统呢。

主要分为物理攻击、移动和战斗菜单三个项目，下面将对在战斗中可以选择的行动由浅入深给大家说说吧。

～物理攻击～

指用任何武器进行的通常攻击。首先对每个主角的攻击特性有所了解吧。尤其需要掌握的是攻击的范围和威力。

★リッド的攻击

正象“武器的特性”一栏叙述的那样，リッド是可以装备多种武器的重要前卫队员。用○键进行“斩り”攻击，方向键↓+○可以发出“突き”。由于“突き”的攻击范围很广，如果在敌人很多聚集的时候发出“突き”可以给多个敌人伤害。另外，如果选择SEMI－AUTO的话在跑到敌人面前攻击完毕以后会自动回到原来的位置。如果选择的是MANUAL的话，主角会在原地攻击，因此有必要操纵使其移动到敌人面前。还有，如果距离敌人远的话，连续按○两次可以使用比通常攻击杀伤力更大的跳攻击。


突击


跳斩

★ファラ的攻击

与リッド一样属于前卫攻击类型，使用○键可以拳攻击，方向键↓+○可以发出腿攻击。リッド有攻击范围窄的缺点，但是攻击本身的频率很快，可以在攻击中取得先手，尤其是对付强力的敌人。


连续踢

★キール和メルディ的攻击

キール和メルディ是精灵术士，都是不善于物理攻击的角色。如果一定要攻击的话，那就选择攻击范围广的メルディ吧。



～移动～

前冲的话可以从敌人身边穿过。另外请记住如果是选择了MANUAL的场合，按住方向键↑的话可以跳跃。



～战斗菜单～

在战斗中按下△键就可以打开这个战斗菜单。在菜单里可以选择以下的项目。

◎号令

向全员传达战斗行动方针的时候使用的命令。最初只有三个命令，但是在冒险中发现的隐藏人物会教给你新的号令。值得注意的是，号令优先于作战，而号令只在战斗中有效。

不要吝惜TP



使用对敌有效号令



◎特技

使用特技命令可以控制1P以外的任何特技的使用。但是应该注意三点：现在正在行动中的主角一直到本次行动终了不会使用指定的特技；从特技开始到发动多少要耗费一定的时间；在发动之前如果被敌人攻击的话此特技将会取消攻击。

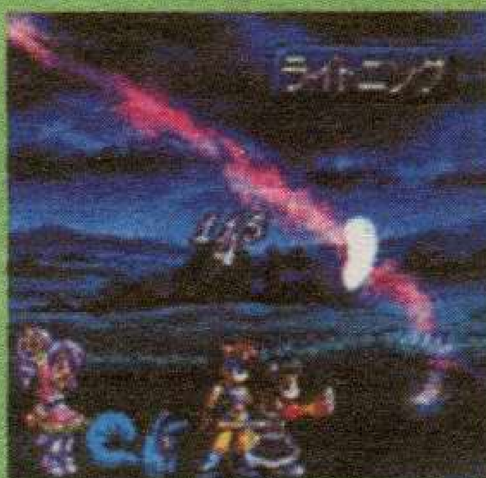
●地上技

剑技和拳技大致分为两种。一种是只攻击地上敌人的地上技，リッド的魔神剑和ファラ的连牙弹是典型的代表；对于飞行中的敌人没有任何效果，一定要注意。



●晶灵术

晶灵术最大的缺点就是发动的时候需要大量的时间。但是高等级的晶灵术可以攻击广范围的多个敌人。



●对空技

还有一个攻击系统就是这个对空技，リッド的虎牙破斩和ファラ的卧龙突破都属于本系统类型。对空技不仅可以攻击空中的敌人，根据所站的位置甚至可以给地上的敌人伤害。缺点是很难攻击个子矮的敌人，并且跳起时的破绽很大，容易受到攻击。

◎其它

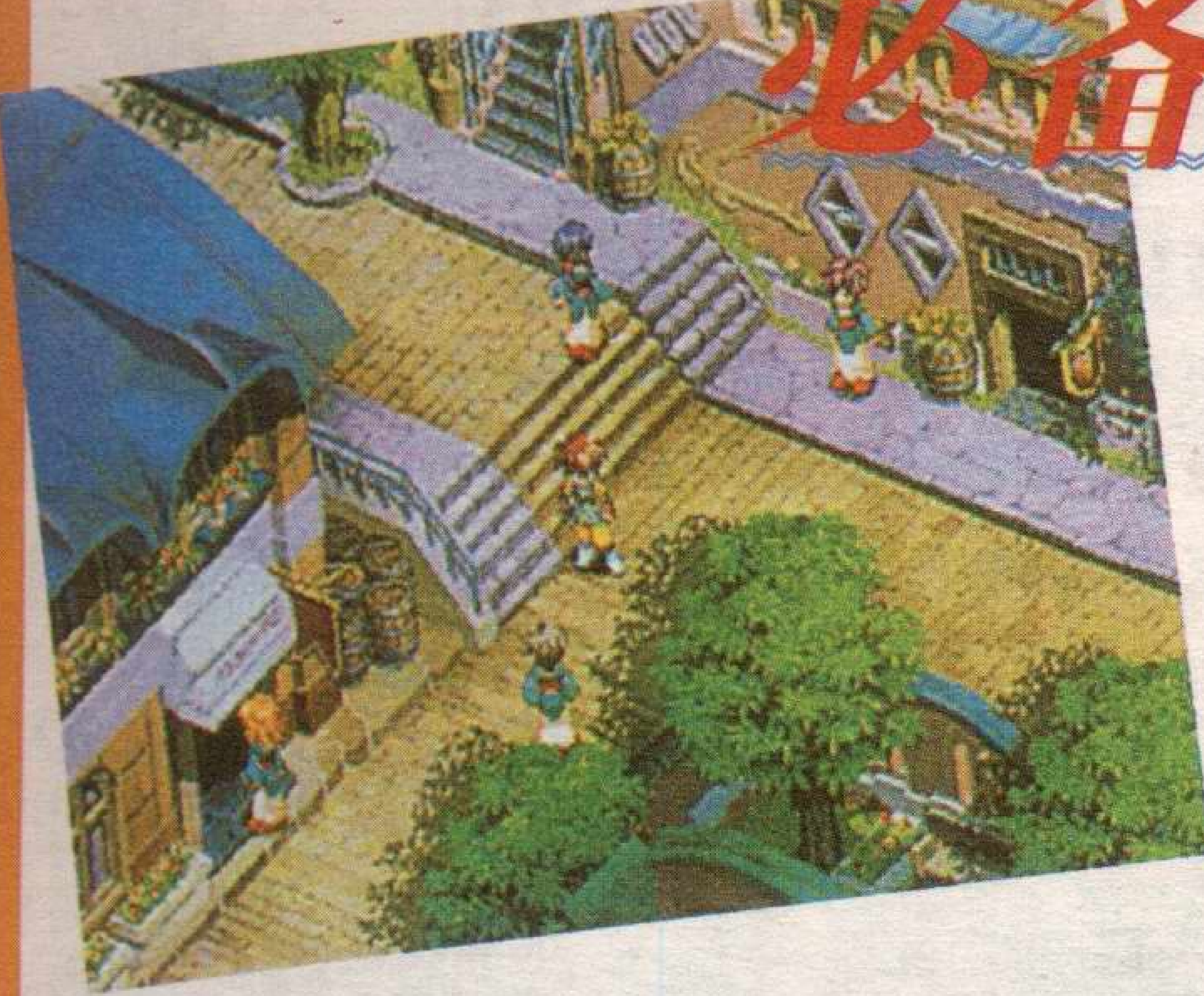
战斗菜单中除了以上介绍的一个项目以外还有作战、队列和装备等命令。这些命令与普通的命令没有区别。但是值得注意的是，在战斗中变更的队列等状态在战斗结束以后仍然存在。另外，如果拿到有属性的武器的话，有必要结合敌人的弱点有针对性地更换武器。

◎道具

道具从使用到发动需要的时间比特技要短，但是每次只允许有一个主角使用。除了各种恢复道具以外，最重要的就是这个“スペクタクルズ”了。如果遇到从来没有遇到过的敌人，最好用这个侦察一下敌人的弱点和耐性吧。



必备的基本系统知识！



如果你已经能够熟练掌握战斗系统的话，接下来就是有关基本系统的情报了。这里有系列中传袭下来的《TALES OF ETERNIA》特有的系统，充分阅读的话即使是《TALES OF ETERNIA》的初学者也能充分体会游戏的乐趣！当然我们也会介绍从本作开始的新系统，老玩家也不要放过哦。

料理 料理是重要的回复手段！

用搜集的材料可以制作料理，根据品目不同分为可以恢复HP和恢复TP等不同效果的料理。但是如果不事先向料理人学习的话就无法制作。料理人隐藏在很多地方，最好把他们都找出来。另外，要注意的是必须要间隔一次战斗才可以再次做料理。



▲缺少食材道具的话不能做料理。而且有的时候可能失败。

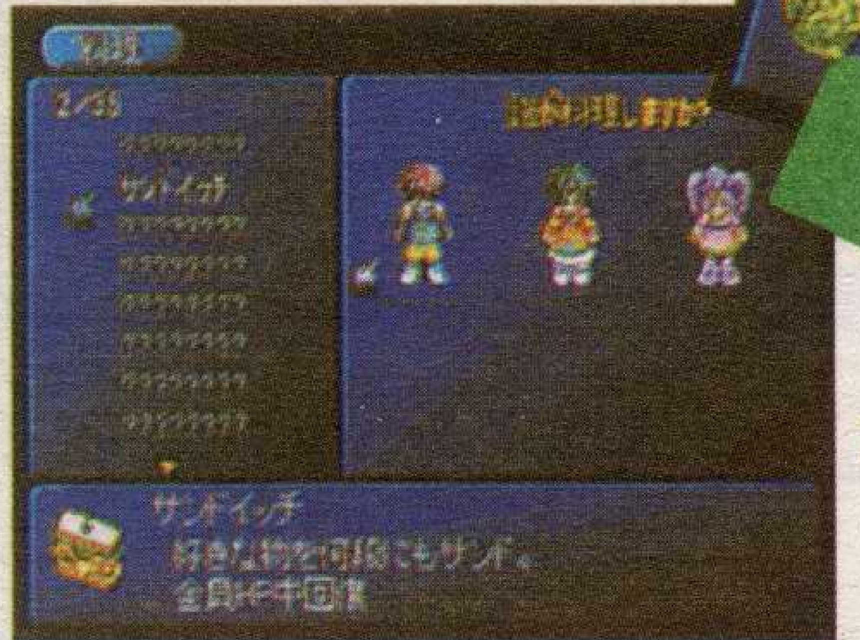
◀料理后瞬间出现效果显示，千万不要弄错哦！

料理的顺序是这样的



◀首先找到料理人学到料理技术，料理人形态各异，分布广泛。

▶收集食物材料。在城市的商店、与怪兽战斗后得到。



这样就完成了！

◀准备好材料以后选择料理对象的主角就可以了，很简单吧！

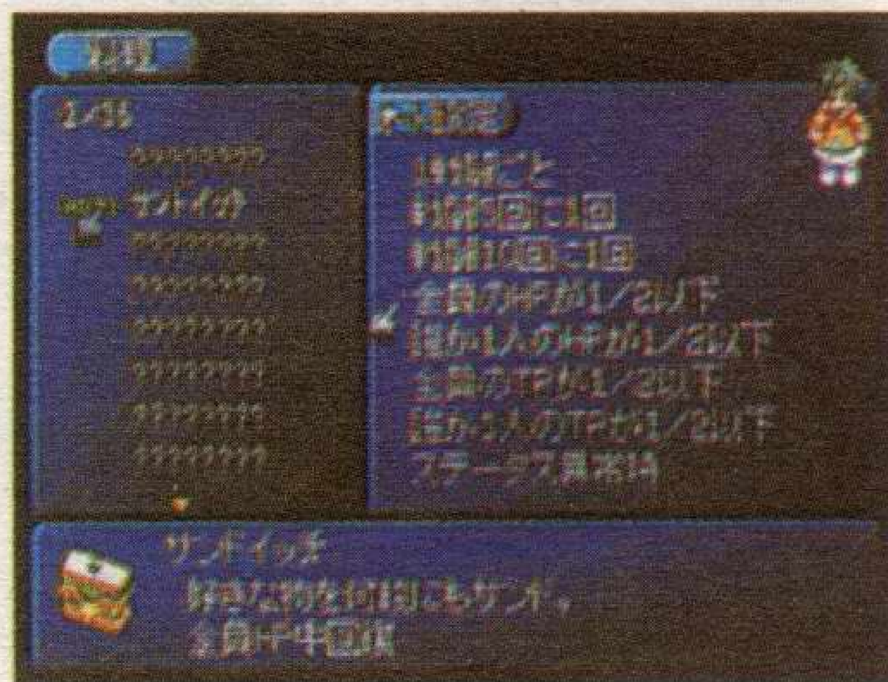
应该做主角喜欢的料理！？

料理谁都会做，但是每个主角都有自己喜欢的料理种类。在选择主角的时候会有这方面的信息显示。另外，给同一个主角持续做同一种料理的话可以提高熟练度，这样就不容易失败了。



自动做料理的AUTO机能！

如果将料理设定为AUTO的话，在战斗终了以后会自动做出料理来。设定中有很多选择，比如“每次战斗后制作”或者“战斗中全员体力下降到一半以下时”等。



称号 可以自由命名的称号系统

《TALES OF ETERNIA》系列中被大家熟知的称号系统。称号在数据画面下显示，可以在任何时候修改。在最初每个人只有一个称号，满足各种条件后可以得到新的称号。其中可能有很多苛刻不近人情的条件，因此全部收集看来不是件容易的事情。不过因为称号不影响剧情进展，所以不要太在意。

要点 从仲间处听取要点传闻



接下来应该去哪里呢？……如果出现不知道下一步行动的迷惘时可以利用这个“HINT SKIT”。在地图画面下按选择键的话，仲间就会告诉你目的地和接着要做的事情，这可是非常方便的系统哦。对于几天几夜找不到线索的人来说简直要痛苦流涕了吧？

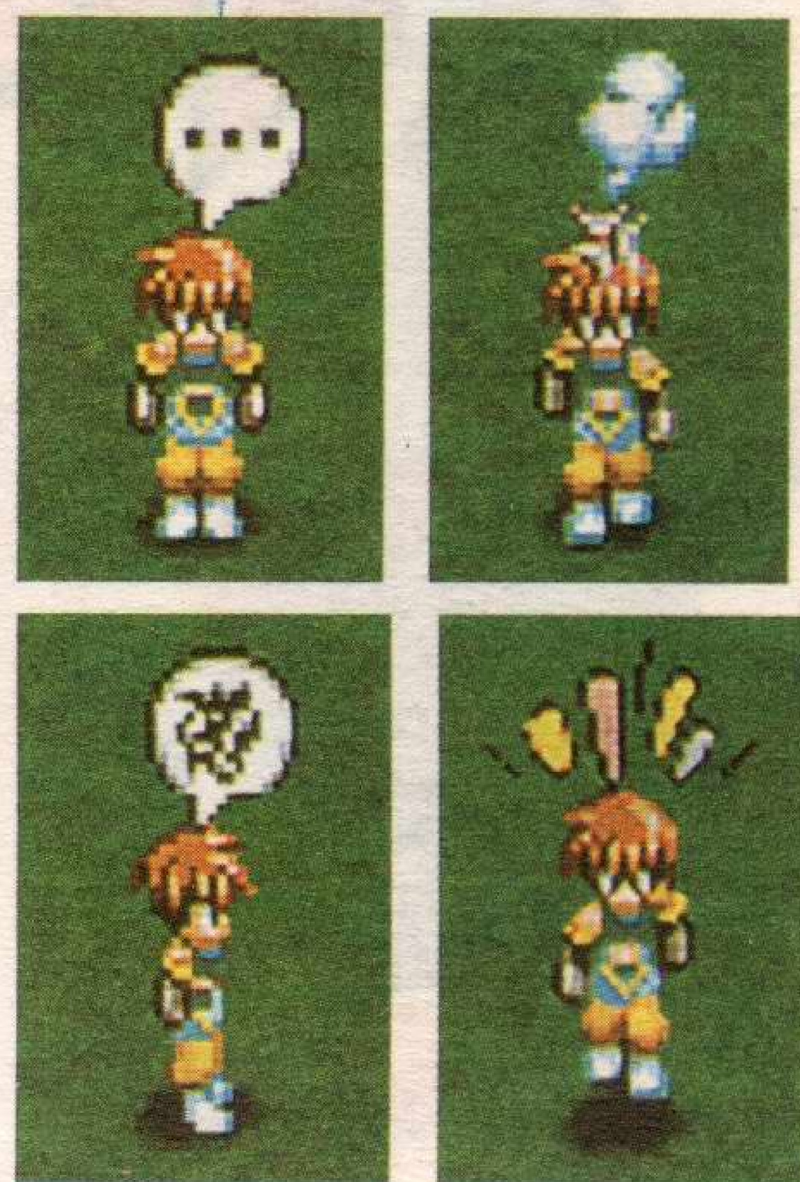
地图 在地图上的行动和发生事件

首先要告诉大家的是地图由 3D 图形显示。有时候在山的那一边有隐藏的道路，但是在这一边并不能看见。用 L1 和 R1 可以旋转视角，如果遇到不能前进或者奇怪的地形首先详细调查吧。在画面的左上方有表示方向的指南针，在右下有表示周围地区的地图。在地图上的迷宫用红点表示，城市和村庄用白点表示，对行动十分有帮助。如果迷路的话首先应该参考地图。



怎么震动了呢？

在地图上如果长时间不操纵主角行动的话，过一会儿主角就会做出各种动作，同时手柄也会震动。不信你可以试试看。



相互交替的日夜……有什么区别？

在地图上有时间概念，随着时间的变化有黑天和白昼的区分。时间的不同导致出现的怪兽也不同，因此要根据怪兽的不同特点采取相应的战斗方针。不过进入城市或者村庄的时候白天和晚上没有区别，没有必要进行两次情报收集。



夜里会出现不死系的怪物！！

利用露营(CAMP)回复体力吧

在地图上按□键可以调出 TRAVEL 菜单选择露营。露营可以使全员的 HP 值恢复为满值，是非常重要的手段。而且有时可以看到主角间闲谈的场面，虽然不能得到什么有用的信息，但是对于更加深入了解主角的性格非常有帮助。

啊，好象什么也没有……

有的时候会遇到与目的地方向相反而且好象也没有东西的地方，但是千万不要放弃，这里可能会有对玩家十分有帮助的人物存在哦，他会给你号令命令、道具等。因此大家如果有时间的话最好在地图上多绕几圈。



迷宫 有关迷宫必须了解的两点知识

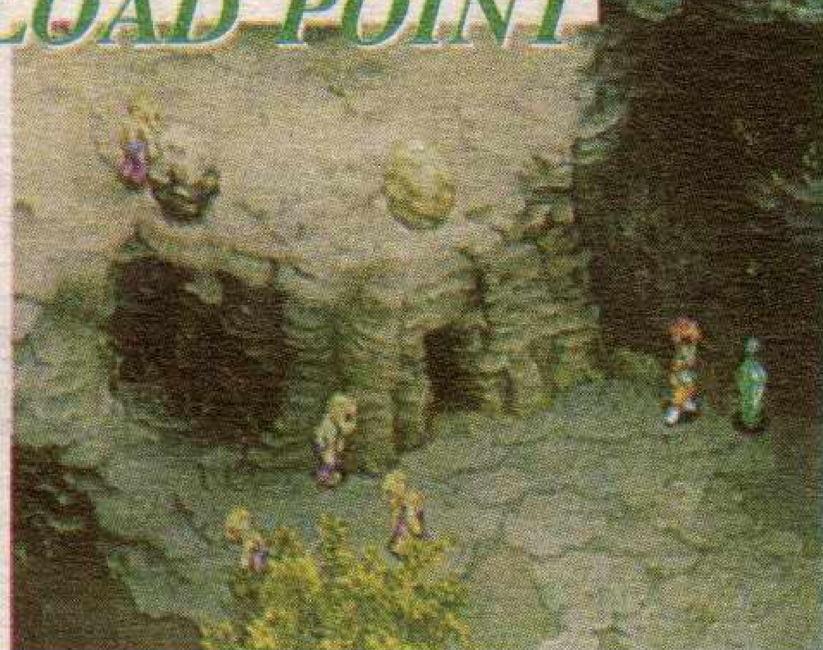
很难充分恢复体力、漂浮着紧张感的迷宫。为了更有效率地探索迷宫，这里要告诉大家两个十分有帮助的东西。一个就是 LOAD POINT，知道接触到这里，以后即使在战斗中失败了，也可以从这里从新来过，而且经验值和所有物品不会减少。另一个就是露营，与在地图上不同，在迷宫中只有特殊的地点可以露营。如果想要恢复 HP 值的话，有必要回到露营地点。第一次来到的露营地点出现时会被强制露营，这时一定要好好好好……记住这个地方哦。





LOAD POINT





需要记住的露营地点！

LENS 极度的乐趣

系列玩家熟悉的 LENS 这次也出现了哦。这是在城市和迷宫中随处可见的道具。积攒的 LENS 对后来很有帮助，不管剧情如何进展，多多收集吧。





Tales of Eternia™
流程攻略



开始～ラシュアン河の栈桥	
ラシュアンの森 ラシュアンの村 ラシュアンの栈桥 レグルス道场 ラシュアン河の栈桥	在ラシュアンの森看到陨石坠落。 为调查究竟与ファラ二人去中心部调查。 去东边、听取メルディ和ファラ后去村庄。 听村长谈话、ビアデス来到，开始战斗。 采用近战，轻松胜利。 去ファラ家、为了了解メルディ话语的意思去ミンツ。 在栈桥发生土崩，无法去ミンツ、到レグルス道场见师匠。 到道场以后比试本领，轻松获胜。 フランコ出现带你进入房间。 パオロ成为仲间，去栈桥后可以玩「川くだり」迷你游戏。

ミンツの町	
ミンツの町 ミンツの岩山 观测所 望乡の洞窟	到达ミンツ以后去大学找キール。 在光晶灵研究室与サンツ谈话、去观测所。 在岩山击倒ロックゴーレム、进入内部。 在栈桥遇到キール、与リビングアーマー战斗。 体验版到此终了！！ 在观测所キール成为仲间，去モルル村。 进入东面的望乡の洞窟。 根据时间的变化潮水会有涨落的变化，掌握好时间可以去以前不能去的地点。 在途中击倒エッグベア、去モルルの村。 由于エッグベア攻击力很高，因此不要采用接近的战法，利用ヒット＆アウェイ攻击。

モルルの村～いざないの密林	
モルルの村 奥地 水晶灵の河 いざないの密林	达到モルルの村以后去マゼット处听取谈话。 メルディ逃走，追赶他进入森林。 与インセクトプラント战斗。 听取メルディ的谈话回到マゼット那里。 拿到インフェリアマップ、去东北的水晶灵の河。 在最里面的瀑布遇到ウンディーネ、谈话。 进一步深入，与ウンディーネ战斗。 与ウンディーネ约定后去インフェリア。 为了通过いざないの密林、去密林。 按照上上上右上顺序前进、遇到奇怪的神像。 从入口向上前进可以看到混沌神像。 从混沌神像向下左上前进可以看到破坏神像。 从破坏神像向下右右右下右前进可以看到秩序神像。 从秩序神像向下右前进可以看到创造神像。 在这里"混沌与秩序"、"破坏与创造"相对的小路出现。 这里是クイッキー逃走的路，继续追击。 在途中与倒在地上的人说话，击倒出现的5个ジャングラー后再次与他谈话就可以去インフェリア了。

王都インフェリア～船内	
王都インフェリア インフェリア港	在インフェリア游玩。 到达インフェリア城后去王立天文台。 再次追出、去セイファート教会却被ロエン逮捕带回インフェリア城。 被处以死刑，但是得到ゾシモス帮助脱险。 去西搭的2F的房间、在接见の间从ロエン处得到乘船通行证。 去インフェリア港后キール离队。 乘去バロール的船去バロール。 在船内谈话后到达。

商业の町バロール～インフェリア港	
商业の町バロール 风晶灵の空洞	到达バロール后レイス出现、去风晶灵の空洞。 利用风去上部，在最深处与シルフ战斗。 从シルフ处得到エアリアルボート。 从洞窟出来后与レイス分别、キール再次成为仲间。 使用エアリアルボート去シャンバール。



热砂の町シャンバール	
热砂の町シャンバール	在シャンバール没有什么特别的事件,去火晶灵の谷。
火晶灵の谷	在ウンディーネ还有 HP 的时候不会受到伤害,尽快去最深处。 与イフリート战斗、击败他以后得到ソーサラーリング,去灵峰。

ファロースの教会 ~ DISC2	
ファロースの教会	大致在地图的正中央,很容易找到。 在休息室休息,去灵峰。 在途中发生山崖崩塌,ファラ失踪。利用クイッキー继续前进。
灵峰ファロース	在山顶与ファラ会合、使用ソーサラーリング开门。 与レイシス战斗、击败他以后去光の桥、然后去セレスティア…… DISC1 终了

岬の砦 ~ 地晶灵の废坑	
岬の砦	在岬の砦什么也没有发现,去东南的アイメン。
晶灵の棲むアイメンル	去ガレノス的家,ファラ离开。去街上。 休息一晚、去图书馆、去アイメン车站。
イルシカ车站	听说没有燃料之后回到アイメン、在武器屋购买トレインケイジ。
废墟の村ルイシカ	在アイメン乘坐火车到达ルイシカ车站、去东南的ルイシカ。 去村庄底下的研究设施、去废坑车站。
地晶灵の废坑	在休息室拿到ダイナマイト、爆破挡住道路的岩石继续前进。 因为没有リフトの一回到休息室去取。
ノームの集落	达到ノームの集落与ノーム对战。 去西面的チャットの小屋。

チャットの小屋 ~ バンエルティア号	
チャットの小屋	在接待室谈话以后去地下。 沿着水渠的开关向上移动。 8 层:点燃房间里的 5 根火把,沿箭头方向的门前进。箭头如果是偶数的话向右转一次,奇数的话向左转一次。 7 层:甲胄中有アヒルのおもちゃ和ぜんまい、开门。弄倒甲胄,拿到道具。 6 层:检查机械、发动后起风、燃烧壁纸后出现隐藏门。在门内可以拿到アヒルのおもちゃ和ぜんまい。 5 层:在神秘场所猜谜,拿到道具。 从右向左 在レモングミ、答案为ちず(地图) 在アヒルのゼンマイ、答案为ほうちょう(菜刀) 在ミックスグミ、答案为よだれかけ(婴儿的围嘴儿) 在パイングミ、答案为ぞうきん(抹布)
バンエルテイア号	在アヒルのおもちゃ、答案为チリトリ(土簸箕) 4 层:在左侧有冰箱的房间铁窗处有アヒルのおもちゃ。 右侧有床房间的衣柜中有アヒルのゼンマイ。 3 层:在左侧运动地板上放上石像可以得到アヒルのおもちゃ。 アヒルのゼンマイ普通即可以拿到。 在右侧的开关上放上石像后可以得到みずぐも。 2 层:将同一中风格的绘画方向协调一致。 1 层:搬动木桶开辟道路。在书架处有いじるる和アヒルのゼンマイ。 调查水渠、与ガーディアント战斗。 地上 1 层:在接待室与チャット谈话。 去アイフリード改造ドック。 在バンエルテイア号内部与チャット对话、去ペイルティ。

港町ペイルティ ~ 冰晶灵の山	
港町ペイルティ	去旅馆、在酒馆听取谈话后去登山用具店。 让キール装备オーバーマント、メルディ装备ケープ、ファラ装备ポンチョ后去冰晶灵の山。
冰晶灵の山	在山中拿到トドの油、用这个道具推倒冰柱后继续前进。 在山顶与セルシウス战斗、胜利后拿到フリーズリング。
港町ベイルティ	在ガストン拿到道具后返回船内、去アイメン。

晶灵の栖む町アイメン ~ 商人の町ティンシア	
晶灵の栖む町アイメン	去アイメン的图书馆、ヒアデス袭击而来。 击倒他后去ティンシア、上旅馆附近的船上时被シエルシカ手下抓住。 进入アジト后与シルエシカ发生战斗。
商人の町ティンシア	击倒他后遇到フォッグ将他加入仲间、去东南的雷晶灵的遗迹。 首先打开蓝色的门、按黄色的两个开关,拿到ヒューズ。 在白色门后面拿到ヒューズ、乘坐升降机。
シエルシカのアジト	按红色和银色开关、拿到发光物体、粘在装置上。 电击の间的数字之谜: 开白色的门需要 17,于是选择 -6、+2、-3、+4、-5、+11。 开红色的门需要 15,于是选择 +6、-2、-3、+4、+5、-11。
雷晶灵の遗迹	开蓝色的门需要 14,于是选择 +6、-2、+3、-4、+5、-11。 在里面击倒ヴォルト、按开关、在 765 处停止。 这样就可以从シャドウ和レム处得到エクスカリバー。
商人の町ティンシア	回到ティンシア、去アジト、去雷晶炮に、从アイラ拿到宿泊券。 返回旅馆、去船具屋、去バンエルテイア号。 在旅馆寻找メルディ去屋顶、发现他以后回到バンエルテイア号、去バリル城。











バリル城～商人の町ティンシア	
バリル城 废墟の村ルイシカ 商人の町ティンシア	在バリル城如果想要赶走3F的怪兽的话,将蓝色的开关上放置フリーズリング。 在桌子上拿到卡片,将卡片装到1F大厅右上的装置上。 知道「やわらかき海」「永远をくるむ」后乘坐左上电梯去3F。 在房间里用フリーズリング发光打开隐藏门。 在控制室输入「やわらかき海」、在左搭3F用フリ热砂の町シャンバール 在控制室输入「永远をくるむ」、3F中央门打开。 终于与シゼル决战、却失败了。 レイス在极光壁帮助了リッド他们、从レイス那里拿到セイファートキー。 然后、去ルイシカ、从ガレノス听取谈话、去ティンシア、与フォッグ他们见面。

セフィアード神殿～アイフリードの洞窟	
セフィアード神殿 チャットの小屋 アイフリードの洞窟	在神殿接受考验、去チャットの小屋、拿到GPS。 去204:98地点、出现アイフリードの洞窟。 在里面可以玩迷你游戏。 通过以后、得到潜水艇、可以去海底。

海底～アイフリード	
海底 アイフリードの台座	在海底寻找アイフリードのアジト、拿到『シルバーケイジ』。 从アジト1:56.112附近的洞穴进入后拿到『シルバーケイジ1』。 从アジト2:151.164附近的洞穴进入后拿到『シルバーケイジ2』。 从アジト3:167.111附近的洞穴进入后拿到『シルバーケイジ3』。 从アジト4:228.42附近的洞穴进入后拿到『シルバーケイジ4』。 从アジト5:3.151附近的洞穴进入后拿到『シルバーケイジ5』。 从アイフリードの台座:99.93の场所の洞穴から入る 在台座放置シルバーケイジ、返回海面、使用纹章返回インフェリア。

インフェリア～セフィアート观测所	
インフェリア 海底 セイファート庭园 インフェリア セフィアート观测所 过去	到达インフェリア、潜入海底。 セイファート庭园:在169.19地点。 沈没船:在35.2地点。 アジト1:在77.122地点。 アジト2:在121.122地点。 アジト3:在143.2地点。 アジト4:在226.130地点。 在庭园去リッド的过去、接受考验。 在アレンデ公主的帮助下安全从监狱逃脱、去インフェリア港。 利用100.99地点处アイフリード的台座去セレスティアポート。 去观测室、去メルディ的过去。 从层窗户逃走、给ガレノス打电话,去ガレノス家。 接受考验、到DISC3……

ラシュアン村～セフィアート观测所	
ラシュアン村 シルエシカのアジト バリル城 レグルスの丘 ラシュアン村 セイファート观测所	与ラシュアン村入口处ファラ交谈。 在アジト与フォッグ谈话后去バリル城、击倒ヒアデス。 从インフェリア去レグルスの丘、进入地下洞窟。 在最深处击倒レム、去バリル城の庭园。 把リバヴィウス矿石交给アイラ后,他会带ガレノス到セイファート观测所。 听チャット说话、去观测室内部。 然后……去シゼル城……

シゼル城	
シゼル城	在rの晶灵の间约定『ゼクンドゥス』后、去晶灵の柱的各柱处得到6晶灵的力量。 想要进入风のエレメンタラー所在的门的话,按有移动地板房间右下的开关。 想要进入冰のエレメンタラー所在的有冰柱的房间对装置使用ソーサリング、出现洞穴、将冰柱放入。 想要进入雷のエレメンタラー所在的门的话,在飞行水晶的上部分放上フリーズリング在下部分的水晶上嵌入フリーズリング即可。 与シゼル决战。 对シゼル使用的エターナル・インフィニティ利用极光波防护。 与ネレイド决战。 在最后与ネレイド战斗时同时按□+○键,リッド会发动インフィニティ・リヴァイヴァ使全员HP回复。 击倒ネレイド、迎来ENDING……

晶灵术

术名	TP	属性	修得方法	备考
グレイブ	7	地	メルディ开始就拥有的精灵术	地系下级晶灵术
ロックブレイク	18	地	得到ノーム后进行フリンジ	风系中级晶灵术
アクアエッジ	4	水	キール开始就拥有的精灵术	水系下级晶灵术
スプレッド	9	水	得到ウンディーネ后进行フリンジ	水系中级晶灵术
ウインドカッター	7	风	キール开始就拥有的精灵术	风系下级晶灵术
エアスラスト	12	风	得到シルフ后进行フリンジ	风系中级晶灵术
ファイアボール	7	火	キール开始就拥有的精灵术	火系下级晶灵术
イラップション	18	火	得到イフリート后进行フリンジ	火系中级晶灵术
アイスニードル	6	冰	メルディ开始就拥有的精灵术	冰系下级晶灵术
フリーズランサー	21	冰	得到セルシウス后进行フリンジ	冰系中级晶灵术
ライトニング	7	雷	メルディ开始就拥有的精灵术	雷系下级晶灵术
サンダーブレード	24	雷	得到ヴォルト后进行フリンジ	雷系中级晶灵术
ダークフォース	32	暗	得到シャドウ后进行フリンジ	暗系中级晶灵术
レイ	30	光	得到レム后进行フリンジ	光系中级晶灵术
メテオスォーム	60	元	得到マクスウェル后进行フリンジ	元素系中级晶灵术
ディスティーション	64	时	得到ゼクンドゥス后进行フリンジ	时系中级晶灵术
ディープミスト	6	暗+水	シャドウ Lv5+ウンディーネ Lv—	敌人命中率下降
バリアー	6	暗+雷	シャドウ Lv5+ヴォルト Lv—	我方一人防御力上升
シャープネス	6	火+水	イフリート LV5+ウンディーネ Lv7	我方一人攻击力上升
コンセントレート	6	火+风	イフリート Lv5+シルフ Lv6	我方一人命中率上升
フレイムウォール	12	火+地	イフリート Lv—+ノーム Lv9	敌人面前形成火焰
エクスプロード	36	火+雷	イフリート Lv15+ヴォルト Lv9	火系上级晶灵术
ヒール	16	水+风	ウンディーネ Lv5+シルフ Lv1	我方一人 HP 回复
アシッドレイン	10	水+地	ウンディーネ Lv10+ノーム Lv5	使敌人抵抗力下降的酸雨
ナース	42	水+冰	ウンディーネ Lv—+セルシウス Lv1	我方全员 HP 回复
リザレクション	60	水+光	ウンディーネ Lv—+レム Lv1	范围内我方 HP 回复
キュア	32	水+元	ウンディーネ Lv—+マクスウェル Lv1	我方一人 HP 回复
レイズデッド	96	水+时	ウンディーネ Lv—+ゼクントゥス Lv1	使战斗不能状态下我方主角复活
サイクロン	44	风+暗	シルフ Lv—+シャドウ Lv9	风系上级晶灵术
メディカルプラス	–	风+光	シルフ Lv—+レム Lv10	潜在晶灵术。战斗中晶灵术回复效果 5% UP
アイテムゲッター	–	风+元	シルフ Lv—+マクスウェル Lv10	潜在晶灵术。テクニカルスマッシュ发生时 BONUS
メンタルチャージ	–	地+风	ノーム Lv5+シルフ Lv10	潜在晶灵术！战斗终了后 TP 回复+1%
グランドダッシャー	48	地+暗	ノーム Lv—+シャドウ Lv10	土系上级晶灵术
ライフレスキュー	–	地+光	ノーム Lv—+レム Lv10	潜在晶灵术。HP 减少时自动回复
メンタルサプライ	–	地+元	ノーム Lv—+マクスウェル Lv20	潜在晶灵术。根据受到伤害 TP 自动回复
フリーズガード	–	冰+火	セルシウス Lv10+イフリート Lv—	潜在晶灵术！不受冻结效果影响
ブリザード	20	冰+风	セルシウス Lv12+シルフ Lv15	冰系中晶灵术
レジスト	6	冰+地	セルシウス LV10+ノーム Lv—	我方艺人晶灵术防御上升
アブソリュート	30	冰+雷	セルシウス Lv12+ヴォルト Lv12	冰系上级晶灵术
パラライガード	–	雷+水	ヴォルト Lv10+ウンディーネ Lv—	潜在晶灵术。不受麻痹效果影响
チャージ	100	雷+风	ヴォルト Lv5+シルフ Lv—	将自己的 TP 给我方一人。也追加击倒敌人后的 TP 回复效果
リカバー	10	雷+地	ヴォルト Lv6+ノーム Lv—	回复我方一人异常状态
インディグネイション	52	雷+光	ヴォルト Lv—+レム Lv10	雷系上级晶灵术
ブラッディハウリング	72	暗+时	シャドウ Lv—+ゼクンドゥス Lv18	暗系上级晶灵术
ホーリーブレス	8	光+火	レム Lv15+イフリート Lv—	最后受到的伤害量慢慢回复
ヒールウェポン	–	光+暗	レム Lv10+シャドウ Lv—	潜在晶灵术。击倒敌人后 HP 少量回复
ホーリーランス	52	光+元	レム Lv21+マクスウェル Lv22	光系上级晶灵术
ライフアップ	–	元+水	マクスウェル Lv10+ウンディーネ Lv—	潜在晶灵术。升级时 HP+2 奖励
ポイズンガード	–	元+暗	マクスウェル Lv10+シャドウ Lv—	潜在晶灵术。不受毒效果影响
シューティングスター	80	元+时	マクスウェル Lv27+ゼグントゥス Lv26	元素系上级晶灵术
ストラグネイション	16	时+水	ゼクンドゥス Lv24+ウンディーネ Lv30	受到击打敌人的硬直时间延长
メンタルアップ	–	时+火	ゼグントゥス Lv1+イフリート Lv—	潜在晶灵术。升级时 TP+1 奖励
ディレイ	60	时+地	ゼグンドゥス Lv22+ノーム Lv30	敌晶灵术咏唱时间变长
ドレインガード	–	时+光	ゼグントゥス Lv10+レム Lv—	潜在晶灵术。不受能力低下效果影响

特殊晶灵术

术名	TP	属性	やり方
メイルシュトローム	–	水	ウンディーネ的活力在8~10时使用スプレッド发动
アーチェ	–	–	元素MAX时让キール或者メルディ在前面咏唱“シューティングスター”
インディグネイション【カットイン版】	52	雷	ヴォルト活力为8~10的时候咏唱“インディグネイション”

大晶灵

术名	TP	属性	修得方法	备考
★ウンディーネ	30	水	在水晶灵の河打倒ウンディーネ	给敌人水属性的伤害,我方全员HP回复
★シルフ	40	风	在风晶灵の谷打倒シルフ	使龙卷发生,给敌人风属性的伤害
★イフリート	50	火	在火晶灵の洞窟打倒イフリート	给敌人火属性的攻击
★セルシウス	70	冰	在冰晶灵の山打倒セルシウス	给敌人冰属性的攻击
★ノーム	60	地	在地晶灵の废坑打倒ノーム	给敌人地属性的攻击
★ヴォルト	80	雷	在雷晶灵の遗迹打倒ヴォルト	给敌人雷属性的攻击
★シャドウ	90	暗	在暗の洞窟打倒シャドウ	给敌人暗属性的攻击
★レム	90	光	在レグルス地下打倒レム	我方全员HP回复
★マクスウェル	100	元	在ファロース教会地下打倒マクスウェル	给敌人元属性的攻击
★ゼクンドゥス	150	时	在シゼル城の时の间得到	给敌人时属性的攻击
★デスティニー	200	–	在きらめきの塔打倒“ワルキューレ”后得到S·D,再去セレスティア的アジト1将S·D封印解除	デスティニー、フィリア、ルーティ、リオンが現れ、敌に无属性のダメージを与える ※メルディ的使用可能

LENS入手一览

No	入手场所	No	入手场所
1	リッド家地下	30	チャットの小屋:4F有冰箱的房间
2	ラシュアン村:入口附近封闭的民家门内	31	チャットの小屋:1F有“アヒルのゼンマイ”的房间
3	ラシュアンの森:飞行船残骸左上	32	チャットの小屋:接待室的表
4	レグルス道场的大道场右侧里面第二个房间的桌子上	33	冰晶灵の山:向上走时塌方的地方调查墙壁
5	レグルス道场的大道场右侧里面房间的木箱	34	ペイルティ(冰解后):防寒道具屋左下的树
6	ミンツの町运动场台阶附近	35	ペイルティ(冰解后):鱼屋前有螃蟹的货车
7	ミンツの町:大学2层水晶灵研究室排气口	36	バンエルティア号:エンジンルーム
8	岩山观测所的卷物?里壶附近的箱子中	37	ティンシア:ノーム像
9	望乡の洞窟的ビッグベアの住I的烧柴	38	アイメン(崩坏后):武器屋的玻璃货品陈列架上
10	木阴の村モルルのマゼット家1F的暖炉	39	雷晶灵の遗迹:写有文字的石碑
11	水晶灵の河有『シルククローク』地方上边的树阴	40	バリル城港:港中シルエシカ的船附近的木桶
12	いざないの密林:神像后面	41	バリル城:右搭隐藏路径的宝箱
13	インフェリア:城西搭2F客房衣柜中	42	ティンシア:从バリル城时フォッグ坐着地方附近的箱子
14	インフェリア:王立剧场接待处附近的树	43	セイファート神殿:进入后右侧的圆玻璃
15	インフェリア:王立天文台观测室的书架	44	アイフリードの洞窟:进入后右侧的木箱
16	インフェリア港:去バロール港的木桶处	45	改造されたバンエルティア号:展望室的木桶
17	バロール:贵金属店アナガチ的黄金壶中	46	改造されたバンエルティア号:有潜水艇房间无色的潜水艇附近
18	バロール港的帐篷下	47	暗の洞窟:宝箱中
19	风晶灵の空洞:有洞穴地区右侧里面附近	48	アイフリードの台座:装有银色升降机房间墙壁的装置
20	インフェリア~バロール一船的客室壶中	49	ジイニ:舞厅暖炉附近
21	シャンバール:中央喷水池	50	ジイニ:カジノ的缝中
22	シャンバール:ビストロシャンバール2F的椅子	51	インフェリア海底アジト3:进入有宝房间左侧的いそぎんちゃく?
23	シャンバール西北小岛(参照MAP)	52	アイフリードの墓场:有やしろ房间的宝钱箱
24	火晶灵の谷:用ソーサラーリング打开的门中	53	晶灵温泉:入口左侧的鼓
25	ファロース教会的休息室	54	晶灵温泉:男性更衣处右上的厕所
26	灵峰ファロース:山顶左边的岩石附近	55	インフェリア:隐藏地区宝11(MAP参照)
27	岬の砦:去有床的房间,台阶上方尽头处	56	ねこにんの里:离入口最近的民家1F的壶中
28	アイメンの町:ガレノス家1F透明的桌子	57	ねこにんの里:粉色民家的厨房
29	ノーム集落下的一角		

◆リッド◆

特技名	TP	属性	修得方法	コンボコマンド
魔神剑	4	–	Lv9	↓↘→+○
雷神剑	4	雷	Lv9	↓↘→+×
散沙雨	7	–	–	→↓↘+×
虎牙破斩	6	–	Lv27+使用虎牙破斩	→↓↘+○
闪空烈破	10	–	–	↓↑+×
烈空斩	9	–	LV31以上+斩的等级	↓↑+○
魔神剑・双牙	8	–	–	↓↘→+○×
风雷神剑	8	–	–	↓↘→+×□
秋沙雨	12	–	–	→↓↘+×□
虎牙连斩	10	–	–	→↓↘+○×
闪空翔烈破	14	–	–	↓↑+×□
真空烈斩	14	–	–	↓↑+○×
风刃缚封	40	–	–	↓↙←↙↓↘→+□
凤凰天驱	40	炎	–	↓↙←↙↓↘→+×
雷神双破斩	10	雷	使用虎牙破斩与雷神剑	←↙↓↘→+○
魔神千烈破	10	–	–	←↙↓↘→+×
翔雨烈空击	24	–	秋沙雨80以上+裂空斩多次使用	↓↓↓+×
闪空双破斩	20	–	闪空裂破80以上+虎牙连斩多次使用	↓↓↓+○
魔神连牙斩	15	–	Lv25以上+魔神剑150回	→←→+○
猛虎连击破	40	–	–	↓↙←↙↓↘→+○
空破绝掌击	15	–	Lv30以上出现	→←→+×
红莲剑	?	火	在キール使用"ファイアボール"时待机,当キール发出光后在其周围使用"虎牙破斩"	
断空剑	?	风	大キール使用"サイクロン"时待机,当キール发出光后在其周围使用"闪空裂破"	
绯凰绝炎冲	50	–	凤凰天驱的使用回数250以上,切入的时候再一次发动"カットインあり"	
风刃封缚杀	24	–	风刃缚封使用50回以上,将敌人击飞时再次发动后便会出现	
猛虎灭牙斩	10	–	猛虎连击破使用90回以上,在猛虎连击破第8发终止后再次发动	
极光壁	50	–		HP表示闪亮时同时按○×□
极光剑	100	–		极光壁击中对手时同时按□○
极光波	50	–		防止"エターナル・ファイナリティ"的技
インフィニティ・リヴァイヴァ	?	–	当ネレイド死的瞬间发动"深渊~"时,同时按○×□	

★ファラ★

特技名	TP	属性	修得方法	用手柄使用COMBO的指令
掌底破	4	地上技	Lv9	↓↘→+○
三散华	6	地上技	Lv9	↓↘→+×
连牙斩	8	地上技	Lv17	→←→+○
飞燕连脚	7	对空技	Lv12	→↓↘+×
鹰爪蹴击	8	空中技	–	↓↓↓+×
卧龙空破	12	对空技	Lv21	→↓↘+○
散华猛袭脚	12	空中技	–	↓↘→+×□
八叶连牙	18	强打技	Lv39以上+拳的等级	→←→+○×
飞燕连天脚	13	对空技	Lv41以上+蹴的等级	→↓↘+×□
鹰爪落瀑蹴	20	空中技	Lv47+拳的等级	↓↓↓+×□
双撞掌底破	12	强打技	–	↓↘→+○×
飞叶翻步	10	地上技	–	↓↓+○
狮子战吼	20	强打技	–	→↓↘+○×
杀剧舞荒拳	60	神速技	Lv65以上+鹰爪落瀑蹴130	↓↙←↙↓↘→+○
治疗功	12	回复技	从フランコ学会	↓↑+×
解毒功	4	治疗技	从マゼット博士学会	←↙↓↘→+×
回生功	50	苏生技	从セイファート教会学会	↓↙←↙↓↘→+×
海龙拳	12	–	让メルディ或キール待机"ヒール",キャラ发光时在其周围使用"卧龙空破"	
雷闪拳	12	–	让メルディ或キール待机"サンダーブレード",メルディ发光时在其周围发动"双撞掌底破"	
火龙炎舞	0	–	从"点穴缚态"技接续"对空技"→"空中技"后自动发动	
狮吼爆炎阵	50	–	"狮子战吼"使用回数达到380以上后回到最初时再次发动	

◆メルディ◆				
术名	TP	属性	修得方法	备考
グレイブ	7	地	开始时就拥有	地系下级晶灵术
アイスニードル	6	冰	开始时就拥有	冰系下级晶灵术
ライトニング	7	雷	开始时就拥有	雷系下级晶灵术
其它种类的晶灵术				
★デスティニー	200	–	解开S·D的封印	30分只能使用一次
◆キール◆				
术名	TP	属性	修得方法	备考
アクアエッジ	4	水	开始时就拥有	水系下级晶灵术
ウインドカッター	7	风	开始时就拥有	风系下级晶灵术
ファイアボール	7	火	开始时就拥有	火系下级晶灵术
其它种类的晶灵术				
★レイス★				
特技名	TP	属性	修得方法	连击命令
秋沙雨	12	–	开始时就拥有	–
风雷神剑	8	–	开始时就拥有	–
爪龙连牙斩	12	–	开始时就拥有	–
爪龙斩光剑	16	–	开始时就拥有	–
★フォッグ★				
特技名	TP	属性	修得方法	连击命令
バーニングフォース	20	火	开始时就拥有	–
エアブレイド	24	风	ペイルティ的船场附近睡觉的ミアキス处	–
アクアスパイラル	28	水	ティンシア的ノーム像附近的ミアキス处	蓄力连击○键发动"アクアキュア"(约6000回复)
レイジレーザー	34	–	アイメン西面的岬の砦の搭附近的ミアキス处	–
ダークイレイザー	40	暗	ルイシカ村左上方	–
エレメンタルマスター	72	全	除了フォッグ按照ペイルティ、ティンシア、アイメン西の砦、ルイシカ、ジイニ的顺序追赶"リシテア",最后在ジイニ从リシテア那里得到"キャンセラー",将フォッグ加入仲间,去ジイニ	–
★チャット★				
特技名	TP	属性	修得方法	备考
ピコパン	12	–	デフォルト	–
ローバーアイテム	15	–	デフォルト	–
ポイハン	16	毒	セレスティア隐藏地点	–
コチハン	20	冻	インフェリア海底のアジト2	–
パラライボール	16	マヒ	晶灵温泉の男性脱衣所	–
エターナルスロー	60	–	在チャット的小屋错过モニュメント→在120.128的地点发现モニュメント	

ネレイド

●击倒风のエレメンタラー→拿到"グーングニル"和"ベルシャブーツ"→去二层

在这个场地不能使用道具也不能SAVE

推荐使用角色メルディ或者キール

●击倒火のエレメンタラー→拿到"スターサークレット"和"ミスティシンボル"→去三层

推荐使用角色メルディ或者キール

●击倒土のエレメンタラー→拿到"スターヘルム"和"Bラインシールド"→去四层

推荐使用角色リッド或者フォッグ

フォッグ的アクアスパイラル非常有效

注意名为ガンナー的敌人,被他的アクアスパイラル击中有全灭的危险

●击倒リビングアーマー→拿到"スタークローク"和"スターブレス"→去五层

推荐使用角色ファラ

注意名为ガンナー的敌人,被他的アクアスパイラル击中有全灭的危险

●击倒ヒアデス→拿到"ガイアクリーヴァ"和"リバヴィサー"→去六层

推荐使用角色リッド或フォッグ

フォッグ的アクアスパイラル非常有效

●最终决战组成6人PARTY→击倒ネレイド→拿到Hガントレット

飞空艇能去的所场

在中维基地的アイフリード像上嵌入"ひかりのたま"和"やみのたま"后可以将バンエルティア改造成飞空艇

①精灵温泉

得到チャット的特技"パラライボール"

能够作成制作ホウテイバンリ所需的"ほしかわ"(方法:拿着15个"キルマフルーツ"进入温泉)

②きらめきの搭

1F:将星上全部涂色

2F:以相同的顺序按下发光的玉

3F:用"フリーズリング"将吹风的小岛物体冻住点燃烛台

4F:让全部物体发光后继续前进(无法更好的说明……)

5F:将另一台配制绿红兰色光

6F:使红兰绿三个棒子发光

7F:无

8F:从左边可以进入

9F:让リッド一人去击倒"ワルキューレ"

击倒ワルキューレ后得到"S·D"

拿着"S·D"去セレスティア的アジト1后,"S·D"的封印解除、メルディ就能够使用大晶灵"デスティニー"了

由于时间的关系,本攻略还会有一些不太详细、未确认的地方,这里就不再详细介绍了,一些分支情节并未收录在攻略中,请玩者自行去寻找吧!



天津海虹游戏



玩友神州社会员杨子江开办（LV70 职业教皇）闯关族挚友，信誉保证

优质日本卡通动画，4 元/张。节目单每 1 条是一个购买单位，即您可只邮购幽游白书（下）12CD 而不必购买全套，邮费 15 元不论多少。

（动画片 VCD）

机器人大战登场作品

- 圣战士 3CD
- 飞跃颠峰 Gunbster 3CD
- 重战机 2CD
- 传说巨神伊迪安 4CD
- 超时空要塞 TV 版 12CD
- 可曾记得爱 2CD
- 超时空要塞 PLUS4CD
- 真三一万能侠 7CD
- 魔装机神 7CD
- 新世纪 EVA13CD
- EVA 完结篇 4CD
- 机动战士高达 F91 2CD
- 高达马沙的反击 2CD
- 高达 0079OVA 版 6CD
- 高达 0079TV 版 16CD
- 高达 0080 口袋战争 3CD
- 高达 0083 6CD
- 高达 0083 剧场版 2CD
- 高达 08MS 小队 6CD
- 高达 08MS 小队完结篇 1CD
- 机动战士 Z 高达 17CD
- 机动战士 ZZ 高达 16CD
- 机动战士 G 高达 17CD
- 机动战士 V 高达 17CD
- 新机动战记 W 高达 17CD
- W 高达无尽的华尔兹 2CD
- W 高达战场回忆录 4CD
- 战国魔神 13CD

其他卡通精品

- 机动战士 X 高达 17CD
- SD 高达(2CD) /倒 A 高达 6CD
- 银河英雄传说完全 TV 版 55CD
- 银河英雄传说污名的代价 2CD
- 银英传朝之梦夜之歌 2CD
- 银英传白银之谷 2CD
- 银英传新战争序曲 2CD
- 城市猎人百万黄金 1CD
- 城市猎人海滩之战 1CD
- 城市猎人我的爱人 2CD
- 城市猎人保镖密令 2CD
- 99 城市猎人 2CD
- 城市猎人爱与宿命的连发枪 2CD
- 超时空要塞 2 3CD
- 超时空要塞 D7 4CD
- 超时空要塞 D7 电影版 1CD
- 不思议之游戏朱雀篇 10CD
- 不思议游戏青龙篇 9CD
- 不思议游戏恒国篇 7CD
- 不思议游戏延续篇 6CD
- 不思议游戏剧场版 2CD
- 名侦探柯南 TV 版 26CD
- 名侦探柯南第 3 部 14CD
- 柯南世纪末魔术师 2CD
- 柯南来自黑暗组织的女子 2CD
- 柯南 14 番目的 2CD
- 柯南引爆摩天大楼 2CD
- 柯南青山刚昌短篇集 1CD
- 柯南连续两大杀人事件 2CD
- 柯南太顺利的推理 1CD
- 柯南超级杀人计划 2CD
- 柯南毛利小五郎 2CD
- 柯南意味深长的音乐盒 2CD
- 柯南第十位乘客 2CD
- 柯南刑事恋爱物语 2CD
- 大友克洋－麻木之部屋 2CD
- 大友克洋－老人与 Z2CD
- 大友克洋－亚基拉 2CD
- 大友克洋－世界末日 2CD
- 大友克洋－机械嘉年华 2CD
- 大友克洋－memoeries(记忆)2CD
- 浪客剑心 TV 版(上)12CD
- 浪客剑心 TV 版(中)14CD
- 浪客剑心 TV 版(下)7CD
- 浪客剑心追忆篇 4CD
- 浪客剑心剧场版 2CD
- 圣斗士星矢－黄金十二宫 25CD
- 圣斗士星矢－神与神激战 1CD
- 圣斗士星矢－黄金苹果 1CD
- 圣斗士星矢－海皇篇 5CD
- 圣斗士星矢－北欧篇 9CD
- 圣斗士星矢－最终圣战 1CD
- 圣斗士星矢－真红少年 1CD
- 圣斗士星矢－钢铁神兵 BTX 12CD
- 幽游白书 TV 版上 12CD
- 幽游白书 TV 版下 12CD
- 幽游白书 TV 版完结篇 14CD
- 幽游白书剧场版 2CD
- 幽游白书电影版夜叉阴谋 1CD
- 暗黑破坏神 3CD
- 罗得岛战记 6CD
- 新罗得岛战记 9CD
- 圣子到 12CD
- 剑风传奇 13CD
- 相聚一刻 TV 版上 16CD
- 相聚一刻 TV 版下 16CD
- 相聚一刻剧场版 1CD
- 宇宙骑士 16CD
- 宇宙骑士 2 3CD
- 天地无用剧场版－炎夏之圣诞 2CD
- 天地无用剧场－遥远的思念
- 新天地无用 TV 版 9CD
- 新天地无用外传 9CD
- 孔雀王 3CD
- 真孔雀王 2CD
- JoJo 奇妙冒险 3CD
- JOJO 冒险第 2 部 2CD
- 3X3 只眼 4CD
- 3X3 只眼第二部 3CD
- 金田一少年 TV 版 13CD
- 金田一少年－歌剧院幽灵 2CD
- 金田一七濑美雪杀人嫌疑犯 1CD
- 金田一露西亚人偶事件 5CD
- 金田一绝顶聪明的推理 2CD
- 少女革命 TV 版 13CD
- 少女革命剧场版 3CD
- GS 美神 TV 版 15CD
- GS 美神剧场版 1CD
- 逮捕令(1－4)4CD
- 逮捕令剧场版 2CD
- 橙路 TV 版 24CD
- 橙路剧场版 2CD
- 碧奇魂 2OVA 版 1CD
- 碧奇魂 TV 7CD
- 猛鬼校园 6CD
- 大运动会 6CD
- 爆笑吸血鬼 3CD
- 烈火之炎 14CD
- 街霸 TV 版 14CD
- 街霸剧场版 2CD
- 饿狼传说 4CD
- 恶魔战士 4CD
- 99 拳王 2CD
- 拳王 2000(1CD)
- 生化危机 1CD
- 太空战士 8 1CD
- 太空战士 9 1CD
- 侍魂 3CD/斗神传 2CD
- 地狱老师 TV 版 16CD
- 地狱先生 1CD
- 封神演义 9CD
- 装甲骑兵 3CD
- 幽灵公主 2CD
- 众神黄昏 1CD
- 银河战国群雄传 18CD
- 吸血姬美夕 TV 版 12CD
- 吸血姬美夕剧场版 2CD
- 我的爱神 3CD
- 幸运女神 6CD/伤追人 5CD
- 樱花大战 2CD
- 樱花大战 TV 版 5CD
- 樱花大战 TV 第 2 部 5CD
- 樱花大战第 3 部 5CD
- 心跳回忆 2CD
- 心跳回忆 MTV1CD
- 北斗神拳 2CD
- 天空之城 2CD
- 天空战记 3CD
- 清涩宝贝 6CD
- 万能文化猫娘 6CD
- 超魔神英雄传 25CD
- GTO 麻辣教师上 9CD
- GTO 麻辣教师下 8CD
- 火魅子传 6CD
- 机动战舰 13CD
- 机动战舰剧场版 2CD
- 五星物语 1CD
- 风魔小次郎 6CD
- 寄生前夜 2CD
- 青之 6 号 4CD
- X 战记 2CD
- 东京巴比伦 1CD
- 小倩 2CD/最游记 11CD
- 能量宝石 1CD
- 勇者斗恶龙 10CD
- 鬼神童子 2CD
- 倒凶十将传 2CD
- 真女神转生 2CD
- 足球小将 5CD
- 蜡笔小新 2CD
- 特搜机动队 3CD
- 守护月天 2CD
- 海底娇娃蓝华 3CD
- 强殖装甲 3CD
- 沙罗曼蛇 2CD
- 兽兵卫忍风帖 2CD
- 武神传说 3CD
- 魔术师奥凡 9CD
- 魔术师奥凡第 2 部 12CD
- 霸王大陆龙骑士 6CD
- 魔剑美神剧场版 2CD
- 秀豆魔道士 3CD
- 新秀豆魔道士 13CD
- 青空少女战队 2CD
- 攻壳机动队 2CD
- 攻壳机动队示郎正宗 2CD
- 攻壳机动队 M66 1CD
- 圣水奇缘 2CD
- 银河铁道 999 1CD
- 无责任舰长 3CD
- 新无责任舰长 5CD
- 机动警察 2CD
- 机动警察诞生 3CD
- 白色猎人 9CD
- 冒险少女娜汀亚 2CD
- 破邪大星 3CD
- 光之帆船 2CD
- 哥布拉大决战 2CD
- 鲁帮三世 2CD
- 人鱼之伤 1CD
- 七都市物语 1CD
- 怪医秦博士 3CD
- 火圣斧 1CD
- 宇宙海盗 2CD
- 梦幻骑士 5CD
- 电脑刑事 3CD
- 决斗猎者 1CD
- 英雄本色 1CD
- 阿拉雷 2CD
- 金星战记 2CD
- 吉他少年 1CD
- 网络战士 2CD
- 纽约骑队 2CD
- 新海底军舰 2CD
- 魔动王电影版 1CD
- 星方武侠 6CD
- 美少女战神 2CD
- 恶杀男鬼 13CD
- 学校幽灵 6CD
- 无限地带 6CD
- 艾迪克战记 7CD
- 影技 3CD/八云立 1CD
- 洛克人 4CD/风之谷 4CD
- 三个候补猎人 1CD
- 午夜之眼 2CD
- 电脑战队 3CD
- 灵魂力量 9CD
- 新吹破糖危机 7CD
- 妖精战士 9CD
- 天使禁猎区 1CD
- 勇者王 17CD
- 病毒 3CD/尾崎南最终章 3CD
- 真夜中侦探 6CD
- 听到涛声 1CD
- 铳梦 1CD
- 福星小子 2CD
- 乱马 1/2 3CD
- 巴别二世 4CD
- 尾崎南绝爱 5CD
- 精英使 1CD
- TO HEART 7CD
- 流星花园 18CD
- 流星花园剧场版 1CD
- 神秘机械女神 4CD
- 梦中相会 3CD
- 王立宇宙军 2CD
- 光明战士 1CD
- 圣传 2CD/头文字 D 9CD
- 头文字 D2 5CD
- 哥布拉大决战 2CD
- 玲音 5CD
- 变色龙 3CD
- 闪电霹雳车 4CD
- 刺之大地 3CD
- 安充达－大学篇 2CD
- 尾崎南 1CD
- 兰色高达完全版 10CD
- 迷宫物语 1CD
- 爆炎一族 2CD
- 女恶魔人 8CD
- 星际争霸 7CD
- 库洛魔法使 14CD
- 星界之文章 4CD
- 时空转抄 6CD
- 高智能方程式赛车 4CD
- 装甲骑兵 TV 18CD
- 星方天使 1CD
- 少年街霸 2CD
- 白色猎人剧场版 2CD
- 龙姬传 1CD
- 篮球飞人 1CD
- 篮球飞人 TV 版 51CD
- 再见萤火虫 2CD
- 炎之记忆 2CD/龙猫 2CD
- 百变狸猫 1CD
- 生化危机真人版 2CD
- 魔影紫光 2CD
- 织田信长真人版 2CD
- 怪医秦博士千情版 2CD
- 猎人 3CD/乐胜 1CD
- 口袋妖怪爆笑 2CD
- 女神候补生 4CD
- 恐怖宠物店 2CD
- 安达充最后冠军 3CD
- 皮卡丘的寒假 1CD
- 毕其顿的恶魔 2CD
- 魔鬼天使战警 3CD
- 浪客剑心 TV 版未放映 1CD
- 爱情白皮书 7CD/幸运女神 6CD
- 太空战士 8MTV 1CD
- 幻魔大战 2CD/枪神 TV 13CD
- 虚界的魔兽 OVA 5CD
- 宫崎俊高立的未来世界上 13CD
- 宫崎俊高立的未来世界下 12CD

优质 PS 游戏金碟 10 元/张，免费索取节目单（1000 余种），邮费 15 元不论多少。顶级纯金珍藏碟，30 元/张。

- 射雕英雄传;
- 永恒传说;
- 太空战士 4,5,6;
- FF1－6 代资料盘(1CD);
- FF7 日版(3cd);
- FF7 国际版(4cd);
- FF7 英文版(4CD);
- FF8 日英文版(4cd);
- 太空战士 9(4CD);
- 勇者斗恶龙 7(2CD);
- 寄生前夜中文版 2CD;
- 铳梦;
- 妖精战士 1,2;
- 妖精战士怪物赌场(2CD);
- 异度装甲英文版(2CD);
- 异度装甲日文版;
- 幻想水浒传 1;
- 浪漫传说 1 代日版;
- 阿兰多拉 1 代;
- 暗黑破坏神
- （动画版）;
- 灵魂黑客(3CD);
- 武神传说;
- 银河之星 1 英,日版(2CD);
- 武藏传英,日版;
- 英雄传说 1＋2;
- 白发魔女;
- 朱红血滴;
- 波波洛克物语 1;
- 人鱼传说;
- WILD ARMS1 代;
- 穿越时空(2CD)
- 龙骑士(4CD);
- 时空之旅;
- 女神异闻录罪,罚;
- RPG 创造室;
- 钓鱼太郎;
- 怪物农场 1,2;
- 玛莉工作室;
- 艾莉工作室;
- （战略）
- SD 高达 F(4CD);
- 我的暑假;
- 万达尔之心 1 代;
- 前线任务抉择;
- 少年兵团;
- 新机器人大战;
- 新 SD 战国传;
- 大航海时代 2;
- 大航海时代外传;
- 皇家骑士团 2;
- 机器人大战 F;
- 机器人大战完结篇;
- 机器人大战 A;
- 机器人大战 CB(2CD);
- 便利店之王;
- 路行鸟牧场;
- 圣战士传说;
- 太阁立

土星节目软件数百种，6 元/张，邮费 15 元，请著明 2 个备选节目。版面所限不能尽录，请参考以前广告或索取节目单。本地玩友以店内标示价格为准。

土星节目：（动作过关）

- 侧影幻像;
- 新忍传;
- 守护英雄;
- 梦精灵 Nights;
- 3D 炸弹人;
- 洛克人 X4;
- 盗墓者;
- 索尼克合集;
- 索尼克赛跑;
- 恶魔城;
- 侏罗纪公园;
- 龙与地下城(2CD);
- 骨头先生(2CD);
- 吞食天地 2;

双打过关

- 三合一;
- 蝙蝠侠与罗宾

（格斗）

- 快打旋风复仇;
- CAPCOM 合集 5;
- 北斗神拳;
- 饿狼 4,5;
- 豪血寺一族 3;
- 漫画英雄对街霸;
- 东京番外地(2CD);
- 生与死;
- 少年街霸 2,3;
- 街霸合集(2CD);
- VR 战士 2;
- 97 拳王;
- 电脑战机;
- 斩红郎无双剑;
- 天草降临;
- 真人快打合集;
- 水浒演武;
- 伟大龙珠传说;
- 七龙珠真武斗传;
- 神凰拳;

（体育类）

- 篮球飞人;
- 98NBA;/FIFA98;
- 98 世界杯;
- 98 世界杯 WLS;
- 实况棒球 3;
- 98 滑雪;
- 世嘉拉力;
- 梦游美国;
- 暴力摩托;
- F1 赛车;
- TT 摩托;
- 首都高速赛车;
- Q 版赛车 3;
- 暴走兄弟迷你四驱

（射击类）

- 越南战役;
- 机动战士 Z 高达(2CD);
- 高达 1,2,3;
- 重装机兵 2;
- 死亡之屋;
- 最高力量;
- 战区 51;
- 妖霸天下;
- VR 战警 1,2;
- 苏美坦克战;
- 飞龙 2;/雷鸟 5;
- 四国战机;
- 海底大战争;
- 1945/1,2;
- 武装飞鸟 gunbird;
- 冲破火网;
- 雷电风暴 2;
- 阿帕奇直升机;
- 棉花小魔女 1,2;
- 武装雄师 1,2;
- 青春派沙罗曼蛇;

（RPG，SLG 类）

- 碧奇魂;
- 武士道列传;
- 银河之星;
- 银河之星 2(2CD);
- LUNAR 魔法学园;
- 格兰蒂亚(2CD);
- 白发魔女(2CD);
- 冒险活剧;
- 天外魔境(2CD);
- 模拟城市 2000;
- 模拟动物园;
- 模拟公园;
- 3X3 只眼 3CD);
- 亚鲁巴战记;
- 绿野仙踪;
- 公主王冠;
- 光明圣柜;
- 光明与黑暗外传;
- 精灵王;
- 伦舞曲(2CD);
- 卡片召唤师;
- 灵魂黑客(2CD);
- 伊苏国合集;
- 剑之微笑;
- 水浒 108 星;
- 仙剑奇侠传;
- 王国传说 1,2;
- 三国 4,5;
- 光明力量 1,2,3;
- 命令与征服(2CD);
- 梦幻模拟战 1＋2,3,4,5;
- 龙之力量 1,2;
- 炼金术士;
- 魔剑美神;
- 少年兵团;
- 便利店时代;
- 大航海时代 2;
- 大航海外传;
- 太平洋之岚 2;
- 大战略 1,2,3;
- 机器人大战 F;
- 机器人完结篇;
- 樱大战 1(2CD);
- 樱大战 2(3CD);
- 魔兽争霸 2;
- 惑星强袭(2CD);
- SD 高达 G 世纪;
- 信长天翔记;
- 信长将星录;
- 三国英杰传中文;
- 三国孔明传;
- 毛利元就;
- 仙窟活龙大战(2CD);
- 皇家骑士团 1,2;
- 魔法骑士;
- 梦幻之星合集;
- 巴洛克;
- 龙之力量外传;
- 太阁立志传 2;
- 基伦的野望;
- 基伦的野望资料篇;
- 黑色细胞;
- 失落古代文明;

（AVG，育成；桌面类）

- 生化危机;
- 异灵(EO,4CD);
- 月花雾幻潭(2CD);
- 深海恐惧(2CD);
- 街(2CD);
- 神秘岛中文;
- 心跳回忆;
- 藤崎诗织个人珍藏集;
- 彩之爱歌(2CD);
- 旅立之诗(2CD);
- REFRAIN LOVE(2CD);
- 钢铁女友(2CD);
- 卒业;
- 青春的光辉(2CD);
- 媛样特急(2CD);
- 井上凉子 3;
- 井上凉子 W(2CD);
- （桌面其他类）
- 寂寞的心(2CD);
- 欢迎来到咖啡屋(NEC,2CD);
- 皇帝游戏(2CD);
- 森高千里(2CD);
- YO－NO(3CD);
- VG 女子格斗;
- 黑之断章;
- 街霸方块;

经典游戏音乐，歌曲 CD，10 元/张，邮费 15 元不论多少。未注明 CD 数的均为 1CD。

经典游戏音乐 CD

- 太空战士 9 原声 4CD
- 太空战士 9 歌集(含英文曲)
- 太空战士 8 原声 4CD
- 太空战士 8 歌曲
- 太空战士 8 钢琴曲
- 太空战士 8 管旋乐
- 太空战士 7 原声 4CD
- 太空战士 7 重奏版
- 太空战士 6 原声 3CD
- 太空战士 6 钢琴曲
- 太空战士 6 特别版
- 太空战士 6 伟大的终曲
- 太空战士 5 原声 2CD
- 太空战士 5 钢琴曲
- 太空战士 5 亲爱的伙伴们
- 太空战士 4 原声
- 太空战士 4 钢琴曲
- 太空战士 3 原声
- 太空战士 3 永远的风之传奇
- 太空战士 1＋2 原声
- 太空战士神秘的旅程
- 太空战士风与火
- 太空战士龙与星
- 太空战士混音版
- 太空战士爱在成长
- 太空战士传奇
- 太空战士 1987－1994
- 太空战士战略版原声 2CD
- 圣龙传说原声
- 勇者斗恶龙 6 交响曲 2CD
- 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
- 勇者斗恶龙 4 管旋乐
- 勇者斗恶龙 4 钢琴曲
- 勇者斗恶龙 3
- 勇者斗恶龙 1
- 勇者斗恶龙 2
- 勇者斗恶龙 1＋2
- another mind 原声
- 武藏传原声 2CD
- 陆行鸟赛跑
- 陆行鸟迷宫 1
- 陆行鸟迷宫 2
- 时空之旅原声 3CD
- 时空之旅 PS 版
- 穿越时空 3CD
- 晶莹之露原声 2CD
- 前线任务 2 原声
- Live a live 原声
- 圣剑传说 3 原声 3CD
- 圣剑传说 PS 版 2CD
- 浪漫沙嘉 3 原声
- 浪漫沙嘉开拓者原声 2CD
- 浪漫沙嘉开拓者 2
- 放浪冒险潭原声 2CD
- 异度装甲原声 2CD
- 寄生前夜原声 2CD
- 寄生前夜混音版
- 女神传说原声 2CD
- 女神传说混音版
- 生化危机 1－3
- 皇家骑士团 2 原声 3CD
- 生化维罗尼卡原声
- BASTMOVIE 歌曲集
- 恶魔城月下夜想曲原声
- DDR3 原声 2CD
- 吉他 2 代音乐集
- 龙骑士传说原声
- 格兰迪亚原声 2CD
- 格兰迪亚原声第 2 集 2CD
- 格兰迪亚 2 原声
- 利加亚传说原声
- 银河之星原声
- 燃烧战车原声
- 寂静岭
- 幻想传说原声
- Wildarms 原声
- Wildarms2 原声集 2CD
- 超级玛利 3
- 萨尔达传说 64 音乐
- 心跳回忆 2 歌曲全集
- 机器人大战 a 原声集 3CD
- GT 赛车原声集
- 游戏歌曲精华录 1－4 集 4CD
- 阿兰多拉原声
- 生化危机混音版
- SFC 大金刚 3
- 梦精灵 Nights
- SFC mother2
- 梦幻模拟战 3 歌曲集
- 梦幻模拟战 5 歌曲集
- 恶魔城血之轮回
- 历代恶魔城音乐精选
- DC 宇宙第五频道原声
- 超级玛莉 64
- 超级玛莉混音
- 银河之星 2 永远的兰色
- 经典游戏交响音乐会 5CD
- 心跳回忆 OVA 原声
- 心跳回忆奇妙圣诞
- 心跳回忆 5 周年纪念
- 心跳回忆馆林见晴
- 心跳滕崎诗织永远在一起
- 心跳回忆滕崎诗织情人节
- 心跳回忆滕崎诗织风之扉
- 心跳回忆滕崎诗织钢琴精选
- 心跳回忆虹色青春
- 心跳回忆原声歌唱集
- 樱花大战原声歌唱集
- 莎木音乐 CD

① DC 软件 170 余种，全部自启动，质量上乘。另有物色产品《丧尸复仇》不死机版，《首都高速 2》可存盘版等，10 元/张，邮费 15 元。

②各类目录免费索取，单独索取请添好回程信封并贴 0.8 元邮票，全套目录 1.6 元邮票。

邮购地址：天津市和平区兴安路 185 号

收款人：杨子江

邮编：300020

电话：022－27308685



TOMB RAIDER 历代记

（MOVIE）Croft 庄园，阴暗的天空，雷雨交加，在雨中我们仿佛看到了熟悉的轮廓——劳拉！这时一道闪电，照亮周围，那是劳拉的雕像。雕像下有几个人，左边的是 Winston，右边是劳拉的双亲。不远处是小礼拜堂，更远些就是 Croft 庄园。Winston 放下一个花圈，随着镜头的缓慢移动，将看到墓碑上写着……Lara Croft……

葬礼结束后，劳拉的三位老朋友 Winston（劳拉的管家）、Jean－Yves（法国考古学家）和 Dunstan 神父（牧师），三人回到劳拉的书房，回忆起一些劳拉过去的冒险经历。

劳拉的豪宅，宽阔的走廊上光线昏暗，Winston 领着 Jean Yves（法国考古学家，劳拉的同行，老朋友，很热情）和 Dunstan 神父穿过走廊走向书房。在书房，谈话转向"哲人之石"，那是劳拉以前在罗马冒险时得到的。

（画面转向罗马歌剧院，以前）劳拉穿着夜礼服，正独自坐在二楼的包厢用望远镜欣赏歌剧。这时拉尔森出现在她背后，拍了拍她的肩膀。说了几句话后，他拿出一块闪着美丽光芒的宝石。

劳拉就是来跟他交易这"哲人之石"的，她拿出装钱的箱子。这时皮埃尔出现，用枪指着她的头，抢走了她的钱。他们正在得意的时候，劳拉却显得很平静，她伸出手让拉尔森亲吻，然后突然踢倒他抢回了"哲人之石"，接着跳过去抓住幕布落在舞台上，从后门逃走了。

出门劳拉跳上一辆送比萨饼的摩托车，拉尔森和皮埃尔坐车追赶。眼看劳拉无法逃脱，愚蠢的拉尔森得意洋洋地狂笑着。幸运的是前面是一道铁栅，下面只有不高的缝隙。劳拉将车一倒，滚到铁栅后。汽车撞到铁栅上。劳拉看着狼狈的二人，调皮地给了他们一个飞吻，优雅地离去。

Streets of Rome

秘密物品：黄金玫瑰 3 of 3

开头可以进入旁边有辆叉车的房间里，往里走，利用箱子爬到高处，前进，最后会到一条钢索处。这里并不是必须走钢索，只是提供一个练习的机会。操作很简单，空手走到钢索前按动作键即可。向左倾时就按右，反之亦然，很容易。钢索下面的房间里，架子上可以搜到东西，角落的架子推开会找到秘密房间，里面有黄金玫瑰 1。

过钢索就可以回到叉车的房间，回到出发处。到喷水池边，进巷子按开关，再到附近拉另一开关。借助石块爬高，前进，有多处玻璃窗可以射碎，其中一块后面可以跳过去，找到金钥匙 1。下楼回到水池边开门进去。往左可以找到花园钥匙（Garden Key）。上楼开枪打跑皮埃尔，走过钢索后下地。右边是花园大门，去左边。左边岔路是个关上木门的房间。前进找到左轮枪、瞄准镜，在很多酒桶房间射开门找到花园钥匙 2。

去花园，有面石壁，上面有三个龙头，下面四个底座。两个无聊男在房顶上。劳拉没理他们，将"哲人之石"（Mercury Stone）嵌入壁上底座。从旁边上楼，用左轮枪配瞄准镜射击高处的大钟，震碎左边门，过去按开关打开钟下面的门，进去看到两乌鸦像。到左边拉开关令乌鸦变白鸽，转动白鸽。再到右边，上去，挂过去，拉开关令白鸽配对。转动白鸽，出房间。往右，跳到刚才按开关处，旁边就是黄金玫瑰 2。出房间时挂下去，下坡途中右拐，房间木门已经打开，进去架子上找到黄金玫瑰 3。回去钟下面，中间通道里拿到 Saturn Symbol。

Trajan's markets

秘密物品：黄金玫瑰 3 of 3

进左边屋子射碎木箱得到铁撬，进右边屋子得到瞄准镜。前进，撬开右边屋子的铁门进去，爬上台子，走过钢索。前进到达有齿轮组的大屋，找到梯子爬到高处，到附近小屋拉三次绳索令齿轮升高，到另一边小屋拉绳索发动齿轮组令挡路的巨轮移开。下去后房间内一处深色地板已经打开，下面有黄金玫瑰 1。

进有雕像的房间前到左边小屋撬下金币，然后付钱给雕像打开一扇门。走出齿轮屋子后往左走进院子。绕到屋后游过水池，上岸进屋遇上一个两眼会放电的怪物，用配瞄准镜的左轮枪射碎它两眼宝石，将它消灭得到 Mars symbol。掀起特别的地板下去到下水道。游到中间，往下一点游进通道，上岸后撬下圆形阀门。回到刚才对付怪物的房间，将圆形阀门装在机器上后转动。在机器顶上找到黄金玫瑰 2。

回到下水道游到中间水底，游进通道，到一处浮出水面转动圆形阀门，然后下水游进已停转的风扇旁的通道。上岸后射杀高大的罗马武士后彩色玻璃碎了，出去回到院子。

走出院子往左走到头进去可以找到黄金玫瑰 3。

跳进院子里的水池，游进刚刚打开的门后的通道，捡起 Venus symbol 后上岸，打败拉尔森后苦战三头火蛇。胜利后将 Mars symbol 和 Venus symbol 嵌入壁上底座，开门进去。

The Colosseum

秘密物品：黄金玫瑰 3 of 3

往前走，推开右边有铁环的石块找到黄金玫瑰 1。沿通道前进时地板开始掉落，赶紧往前跑，跳到房间里。然后挂到边缘，往下往左爬，来到壁上洞穴里按下开关。上去，前进。

滑下去射杀狮子，按下开关射杀进来送死的狮子。爬上梯子拿起宝石碎片，出去。上坡，按开关，上坡。再上坡，射杀普通武士和狮子，在房间里找到 Uzi。

下坡，往右来到一大洞穴，走到中间圆盘处，跳到较低处拉绳索开关三次，然后赶紧上来回到圆盘处拿起细柱上的宝石碎片。往前，接近时门开了。进去，看到对面房间的铁栅落下，劳拉又踩到了活动地板，摔了下去，还好及时抓住边缘，但皮埃尔及时出现趁火打劫，可是却上了劳拉的当，两人位置颠倒。

挂到边缘，往右移，上去，回到大洞穴，经过细柱进门，看到铁栅升起，跳抓进房间找到黄金玫瑰 2。

上坡。将两块宝石碎片组合后嵌入门上底座，地板开始掉落，赶紧转身助跑跳到对面，然后转身助跑跳抓到低处，抓住边缘往左移到尽头落地。进屋到上层，射杀普通武士和狮子得到钥匙 1，用钥匙开门，射杀一高大持铁锤武士。进入墙上洞内找到钥匙 2，用钥匙开门，滑下坡。先到另一头，进低矮通道找到黄金玫瑰 3，然后回来撬下宝石。

(MOVIE)劳拉举起哲人之石，对着阳光仔细察看。

画面切换到现在，劳拉的豪宅，Winston、Jean Yves 和 Dunstan 神父坐在火炉旁，Winston 把手中的哲人之石放回到桌子上，他的故事说完了。

谈话转向壁炉旁的一副画，上面绘着一艘潜艇。

画面切换到潜艇——1945 年 4 月，Jean Yves 开始叙述，同时镜头移动，穿过潜艇内部到后部的储藏舱，地上放着印着某种神秘徽章的柳条箱 "这是命运长矛，在耶稣被钉在十字架上受难时，这支长矛曾被用来刺伤他的身体。"Jean Yves 说："我们都知道这个传说，这支长矛拥有不可思议的强大力量。"这时箱子开始摇动，发出神秘的响声。

画面切换——火光映在 Jean Yves 脸上，他介绍说，这艘运载着贵重货物的潜艇未能返回德国，三个星期的航行后，它在雷达上消失了。后来收到从在前苏联摩尔曼斯克某地发出的模糊不清的信息。

画面切换——镜头向海底移动，那艘被击中的潜艇躺在海床上，船员们聚集在通讯装置旁。一片黑暗，海水灌入潜艇中。火把照耀下，一个人试图发送 SOS 求救信息，密封门后传来怪异的声响。

通讯兵似乎接通了，他兴奋地说着德语。这时他们注意到了，强烈的光芒，透过密封门上的玻璃窗。神秘的光芒越来越强烈，他们慌乱地惊叫着，后退。

固定门的铆钉弹了出来，神秘的光彩像水流一样涌进来，失去自制力的士兵们慌乱地开枪，长官试图命令他们停止但失败了，子弹击中了鱼雷……海底发生强烈的爆炸。

画面切换到后来——劳拉站立在高处，用望远镜俯视着不远处的海军基地。一旁的 Jean－Yves 告诉劳拉那是 Zapadnaya Litsa 港，强大的俄罗斯舰队的基地。穿着英国空军特别部队伪装服的劳拉用望远镜看到一队夫尔加车疾驰而过，开进防卫森严的大门。然后她看看海上的舰艇，放下望远镜，和 Jean－Yves 交谈。

劳拉准备过去，Jean－Yves 跨上雪地摩托离开。

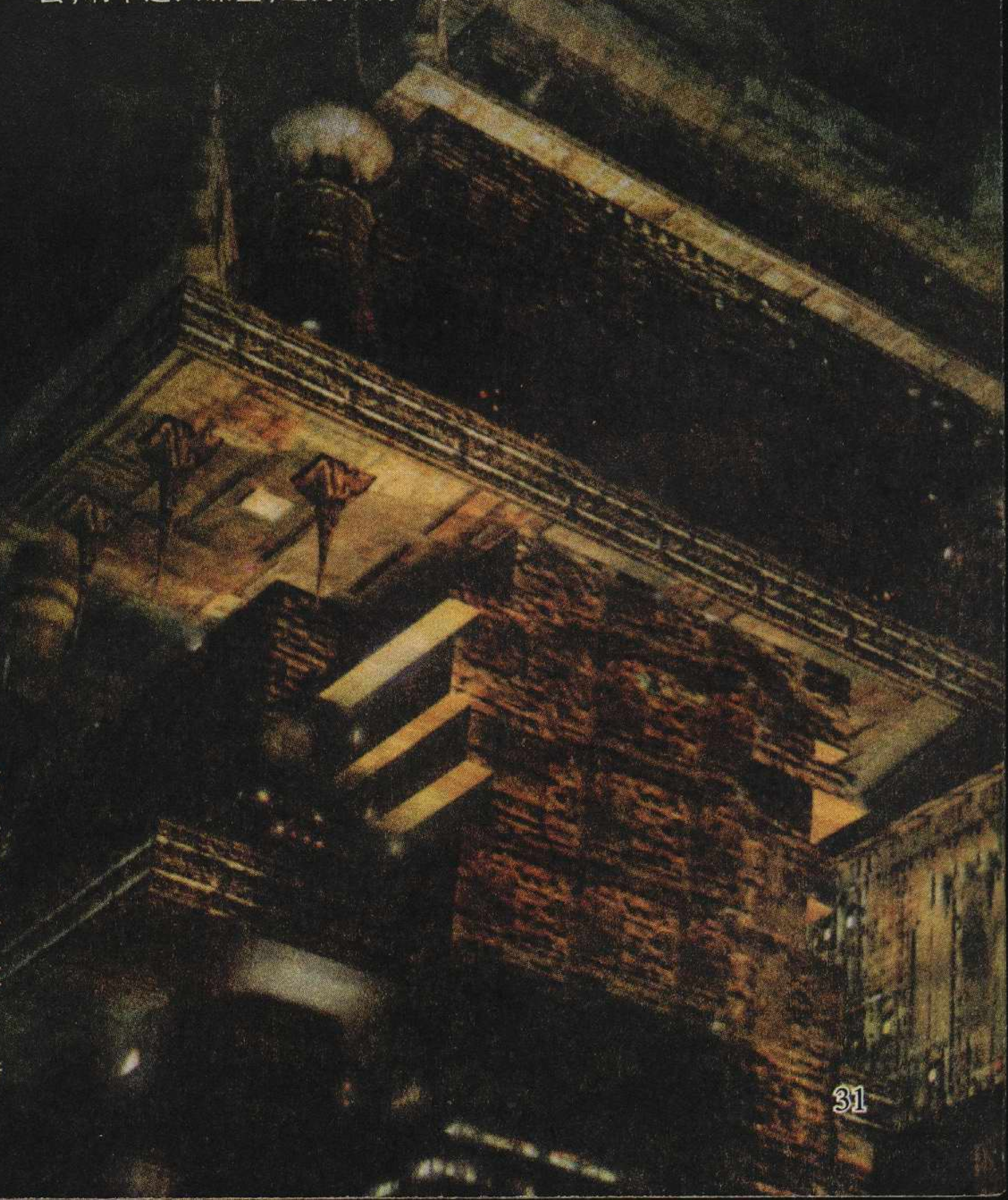
The base

秘密物品：黄金玫瑰 3 of 3

劳拉潜入基地内。下楼到仓库，打开铁柜找到银钥匙，将它插入箱子堆后角落的门上钥匙孔内打开门，上楼干掉两个士兵得到一张卡，从铁柜里找到 Uzi。

回到仓库，刷卡打开离铁柜较远的门，进去射碎通道口的板找到黄金玫瑰 1。然后刷卡打开离铁柜较近的门，上楼沿箱子跳跃到另一边楼上，进入控制室解决操纵铁爪的人。然后劳拉操纵铁爪破坏墙壁露出一条通道。

下去进入通道，往左来到外面。沿箱子跳跃找到黄金玫瑰 2。下去刷卡进入发电机室，打败士兵得到银钥匙。回到通道，到对面上楼，用银钥匙开门，出去听到两个人用俄语谈话，等他们离开后下去，刷卡进入澡堂，还好只有一条狗在。搜刮柜子时找到了左轮枪和



黄色保险丝。在浴池角落掀开地板，潜下去游进通道，七拐八拐游了一大段上岸找到黄金玫瑰 3。

回到澡堂。按下开关出去，回到通道。到对面，出门到外面，二楼有人暗算却无法还击。先进发电机室将黄色保险丝装好，然后进旁边门按开关。出去沿箱子跳跃到潜艇上面，打倒敌人后溜进潜艇内。

The submarine

秘密物品：黄金玫瑰 3 of 3

拗下一根已经松动的铁扶手当铁撬用，撬开角落的铁板进入通风道。爬上梯子。挂下去，往下爬进低处通道找到黄金玫瑰 1。上去。爬上梯子。挂下去，往左移过拐角上去，掀开地板，下到舱室内，拉开抽屉找到电池。上去。挂下去，往左移，上去。爬上梯子。往前经过窗口时，劳拉观察了一下驾驶舱的情况，然后继续前进。

爬下梯子。前进，掀开地板来到厨房。悄悄摸近厨师身后，抽出铁撬，将厨师打晕，得到青铜钥匙。用钥匙开门进入储藏室，拉开抽屉得到小手枪。从架子上找到银钥匙。用银钥匙开门来到餐厅，解决敌人。

往左出门，前进，旋开圆形阀门，爬上梯子。前进来到储藏舱，消灭敌人得到 Shotgun。刚进舱右边的木箱可以撬开找到黄金玫瑰 2。

箱子顶上找到水中呼吸器。回到餐厅，旋开圆形阀门出去。进右边房间，爬上箱子，拉下头顶铁板，上去。进入通风道，前进，途中一可以站起来处爬上右边高处通道找到黄金玫瑰 3，下去拉开铁板来到另一房间，拉开抽屉找到电池。出去，前进，爬下梯子。

旋开左边圆形阀门来到弹药舱，爬上梯子，旋开右边圆形阀门，解决敌人得到潜水服控制器。出门，前进，旋开左边圆形阀门进去，将控制器和呼吸器组合装在金属潜水服上，再把电池（－）和电池（＋）组合后放入。

劳拉穿上这笨重的潜水服，下水。

Deepsea dive

秘密物品：黄金玫瑰 1 of 3

穿着笨重的金属潜水服，缺点是不灵活，好处是不缺氧气。往前游去，岔路处往右，在那艘沉睡在海底的德国潜艇旁边小洞穴里找到黄金玫瑰 1。

回到岔路口，往另一边游去，到沉没潜艇另一部分，从附近礁石间的通道游过到沉没潜艇另一部分，从大洞中游进去。往里穿过一个又一个洞口，从那个柳条箱中找到了命运长矛的矛头。这时掉落的钢铁砸破了潜水服。赶紧抢在氧气耗尽之前游回俄罗斯潜艇。

Sinking submarine

秘密物品：黄金玫瑰 2 of 3

回到潜艇上，劳拉刚刚脱下潜水服，就被抓住了。敌人得到了命运长矛的矛头，却失去了生命。

转身下梯子到弹药舱，出去，上梯子。跳过着火的地方，从左边舱室的架子上找到 Uzi。再跳过着火的地方来到餐厅。这时断了的电线垂下来，令地上的水也带电了，只好沿桌子跳跃来到对面出口。出去在一间舱室内解决敌人得到一张卡。

回到餐厅，到对面出口。跳过两个着火处后往右。刷卡打开左边的门。爬上梯子。前进到驾驶舱，旋开圆形阀门进入舱室从垂死的军官处获得银钥匙。回到驾驶舱，跳上桌子，击碎墙上高处已经松动的板，进入通风管道，来到一间舱室。跳起拉下墙上开关切断部分线路的电源。

回到驾驶舱，出门。拐进右边大舱室找到氮气罐、左轮枪。出门，下梯子。进入左边通道，用银钥匙开门进入会议室，从柜子里找到氧气罐。出门解决两个敌人得到青铜钥匙。

去餐厅，厨房地上可以找到黄金玫瑰 1。

回到驾驶舱，进通风道到刚才拉开关的房间，用青铜钥匙开门进去从抽屉里找到黄金玫瑰 2。回驾驶舱，进入军官所在屋子，爬上梯子，依次装好氮气罐和氧气罐。

劳拉只好自己进入救生舱逃生。在岸上守候的 Jean Yves 看到雷达上的信号，以为是敌人，端好了阻击枪瞄准救生舱里的人，好在他看清了是劳拉的脸。

MOVIEJean 凝视着窗外的倾盆大雨：“劳拉已经知道这命运长矛蕴藏的可怕能量了。”

闪电，灯灭了。大家现在只能靠炉火照明。Winston 站起来去拿蜡烛。

Jean Yves：“真是地狱般夜晚啊。”

Dunstan 说：“这夜晚让他想起了以前在 ConussiE……”Winston 的爱尔兰老家度过的一段时光。劳拉十六岁时曾经在那里呆过。

画面切换到多年前——同样看着窗外的小劳拉转过头，准备换衣服，但因为 Dunstan 的进屋而中断。

Dunstan 到这儿后听说过关于某个小岛上出现鬼魂的传说，他准备去调查，他当然不会让年幼的劳拉一起去。但是他没有想到毫无畏惧、被好奇心驱使的劳拉趁他和 Winston 谈话时悄悄从窗户溜出去躲在小船上，之后跟着他一起到了小岛上。

TOMB RAIDER 历代记

Gallows tree

秘密物品：黄金玫瑰 3 of 3

往前走到崖边，助跑跳到对面幽蓝色石头上，跳起抓住裂缝往左移到头落地。跳到右边石头上，滑下去时抓住边缘，放手落下，跳抓扑进壁上洞里找到黄金玫瑰 1。

下去到山谷中，进通道回到出发处，往前走到崖边... 滑下去时抓住边缘，往右移过拐角，放手再抓，爬过窄窄的通道，爬上右边石台，抓住头顶裂缝荡到尽头，进洞滑下坡，出去看到火堆、枯树、井，树上突然出现吊着的僵尸，跟劳拉说话。劳拉晕了过去……

走到来这里的通道口前，往左，抓住斜面爬上去，向后跳落在高台上，捡起黄金玫瑰 2。

下去到水井旁，往右走到矮洞前跳起抓住头顶裂缝荡到洞里，走到头爬上台子，跳进井里。一直游，在一小屋前上岸。助跑跳到旁边长坡上，滑下去时跳起落在屋侧。从矮洞爬进屋内，抽屉里找到橡皮管。下水回到小屋前，跳到另一边水里，通过洞穴回到火堆处。

往前走，爬过左前方角落矮洞。前进，在岩石下黑暗小洞中找到干草叉。爬到上层，在木条封住的洞口将干草叉和橡皮管组合成弹弓，射中洞中拴铁链的石头，导致钟落下震碎木条。进去捡起铁铃舌。进入地道。

前进，出地道后在旁边屋子里石棺旁捡起火把。前进，在一间屋子里取火。出屋往右，看到地洞。下去。前进，右拐到壁上燃着火把处，往右下去会找到黄金玫瑰 3。

回到壁上燃火把处，前进，右拐来到一房间，用火把烧天花板上的东西得到红心。出去看到 Dunstan 在跟深洞下的什么东西对话。等他离开后，回到刚才的房间，沿通道返回，爬上梯子。上坡，将红心放进门旁凹槽开门。大批小怪物赶来，赶紧进门。劳拉扔出铁铃舌消灭小怪物，推开大石露出地道。下去，爬过地道，爬高，过桥，爬高，出去。

Labyrinth

秘密物品：黄金玫瑰 3 of 3

劳拉身处一间废弃的教堂。往左走近铁门，出现了一个鬼魂，还好它没有攻击劳拉，只是穿过铁门，旋转椅背上的装饰物后消失了。

往前走到三个大按钮处，依次按下第二、第一和第三个开关，打开刚才那扇铁门。进去检查椅背上那个装饰物得到 2 包骨粉。回到按钮处，将骨粉倒进旁边盛满圣水的罐内，消灭教堂里的骷髅兵。

进入桥旁边的门，爬上高处，拉下开关。出门进入对面铁门，进里面刚打开的门，伸手从壁上小孔中摸出黄金玫瑰 1。

再进入桥旁边的门，滑下坡，从中间洞跳下去落入水中，上岸后看到鬼魂在上面移动，似乎是提示行进的路线。往上走一些，进入通道。在桥头往左助跑跳抓住台子边缘往右移过拐角爬上去，转身助跑跳到可以立足处，进入通道找到黄金玫瑰 2。

回到桥头，过桥到中间拉下开关，旋转中间改变桥的位置。过桥，往上走一些，进入通道。前进，过桥到中间，不去动开关，往右走过桥，进入通道。往上走，进入通道。前进，过桥捡起动物寓言集，对面的门打开了，进去。进入通道看到三团白光。往上走，跳到较高处。跳抓住头顶裂缝荡过去，放手再抓爬进矮洞，找到黄金玫瑰 3。

出去，往上走，跳抓住平台爬上去，跳到较高处，往上走。滑下坡，跟着白光走穿过迷宫。滑下坡，从打开的人形棺后的斜坡滑下去，见到头发变白的 Dunstan 神父。

Old mill

秘密物品：黄金玫瑰 3 of 3

受骑士阻挠无法前进，先往左进入通道。右拐走出去助跑跳抓住绳子，转身面对通道口，荡到左前方高处平台上捡起火把。下去进入通道，在尽头壁上火把处取火，再出去将火把扔到左前方低处两个小怪物所在处，令它们惊慌乱跑无暇攻击劳拉。

助跑跳抓住绳子，转身面对通道口，荡到右前方高处平台上，拗下一根铁条当铁撬用。跳回到通道口处。

助跑跳抓住绳子，面略向右，荡过去落地。然后爬上台子，跳到长长的斜面上，马上跳起落在旁边柱顶斜面上，跳起抓住前面柱顶边缘。往右移动，撑上去，滑下去时跳起落在前面斜面上，跳起抓住石壁上窄缝边缘，爬进去，往前爬，左拐爬到头。挂到边缘，往左移到头爬上去，进入矮洞撬下一块白垩石。出去，挂下去到两只小怪物所在处，爬进旁边岩石下的矮洞，找到黄金玫瑰 1。出去从突出处跳到对面，爬到上层，回到通道口处。

进通道回到出发处。前进，劳拉在地上深色石板上用白垩石画了一个像魔法阵的图形，这时骑士过来企图伤害劳拉，被 Dunstan 神父阻止后他抓走了神父。

往前走，滑下坡出通道。看到骑士抓着神父从一间大屋子里出来，在水坑边说了一番话后上马进屋去了。

到大屋前，往右，过水沟，穿过通道来到一个水潭边，水潭中间有个小岛，岛上有架大风车。

往左前方走，爬进低矮的通道，捡起大药包后将血补够，然后冲过火堆，入水灭火后上岸，捡起火堆旁的黄金玫瑰 2。

出通道回到水潭边。入水。往下游，在深处看到有片黄金色的岩石，一只丑陋的水怪游来游去。如果试图接近黄金色岩石或者里面的洞穴，水怪就会上来纠缠令劳拉不得不挣脱逃开。正确做法是在旁边等待水怪游进洞时，迅速游到黄金色岩石处捡起银币。这下水怪会追着劳拉并展开攻击，赶紧游到水潭中铁笼边，(使用银币)劳拉将银币放入铁笼内，等在旁边。水怪会傻傻地游进去结果被劳拉关在里面。小岛上几个小怪物会转动木架上的摇把将铁笼吊上去……

现在再次游到水潭深处，没有了水怪的阻挠，可以安然游进洞去。游进去上岸来到一木屋内。沿楼梯上去，扳动转轮开关七、八次，放开后马上往左一点，往前助跑跳抓住铁棒，劳拉抓住铁棒抓了一两圈后放手落在对面。马上稍微向右转身，右空翻，往前爬进正徐徐



下落的铁门后。进去往左，原地跳抓住高处爬上去，转身跳抓拉下开关令风车停止，这样外面的水流也就变缓了。

滑下坡入水，游出去回到水潭。上岸，走进通道。出去后进入水沟，往右游，在岔道处右拐，找到黄金玫瑰3。

游回岔道处，往右游出去，浮出水面后从右边上岸。爬进面前高处通道，前进。在通道尽头，爬上右边高处，转身跳到石台上，助跑跳到屋顶上可以立足处，再跳到门上方，往前走，助跑跳到屋顶另一边可以立足处，助跑跳到旁边小屋屋顶上。这里有个窄窄的入口，转身趴下后退挂下去，进去转动开关停止水车。

骑士被迫带着Dunstan从屋里出来，劳拉及时念起书上的咒语制服了骑士。

Dunstan和劳拉坐船离开了小岛。

（MOVIE）画面切换到现在——Winston已经取来一枝蜡烛，三人换坐在烛台旁。他们谈起了劳拉生命中很重要的一个男人——令他们敬畏的Von Croy（劳拉小时候的老师）。他被心魔驱策，疯狂地寻找自己的归宿，但在任务完成之前不得安宁。

画面切换到埃及——金字塔前，Von Croy的脸隐藏在他帽檐的阴影中，外表看起来很糟糕的他正努力寻找渺茫的希望，他慢慢走向金字塔，走向挖掘地点。

画面切换——Winston、Jean Yves和Dunstan挤在战利品存放室的门前。Winston扭转灯枝打开门。Winston揭开一块布。在玻璃容器中旋转着的"彩虹女神"发出的光彩照亮了房间。

街上，一座高楼前停着一辆监视用车辆，里面有个男子。

虽然是夜晚，但可以看到VON CROY INDUSTRIES的标记。对面屋顶上，劳拉抓着滑翔机等在对面高楼上，头上戴着的耳机中传来声音，劳拉跟车里的男子联络，然后滑过去落在高楼顶上。她抓住绳索从楼外侧下去，荡起来对准管道口冲过去，拔枪将盖子上四个钉子射掉，荡进去。

The 13th floor

秘密物品：黄金玫瑰3 of 3

身穿一套黑色女式紧身服，戴一副带耳机的黑色眼镜的劳拉进入这座高科技楼内。

到左边尽头，瞄准射碎低矮通道口的铁板，进去最后到右边仓库找到铁锤，射碎左边铁板到一房间找到黄金玫瑰1。

回到出发点，到另一头，爬上梯子。前进，走到尽头。这里有扇上锁的门，可以用铁锤撬开锁到中间有架梯子的房间。但不要这么做。拔枪开枪，突然产生爆炸，管道断裂倾斜下去了。滑下去后，爬到管道上，跳抓进壁上管道内，前进，落到下层。爆炸，赶紧转身跑开。捡起黄金玫瑰2后爬上梯子来到中间有架梯子的房间。

避开激光滚筒爬上梯子，射碎左边壁上的板进入通道。前进，接近尽头时停下，射中下面走来走去的警卫的头杀死他。

前进，悄悄进入警卫室，有个警卫在睡觉，慢慢移动不要惊动他，拿起桌子上的通行卡。出警卫室继续前进，坐电梯到上层。

瞄准射杀两名警卫，刷卡进入左边房间，按下桌子旁的按钮，看到一副全息图。出房间到通道另一头，进入房间，进对面门来到研究员更换工作服的房间。按左边第三间的按钮，一件研究服被送出来，一张通行光碟掉在地上，捡起来后回去坐电梯到下层。

经过警卫室往右走到头，在电脑处使用通行光碟打开旁边通道口的板。进入通道，爆炸，赶紧往右，抓住杆子往下，接近地面时往后跳落在通道里找到黄金玫瑰3。

下去，爬过低矮通道。前进，途中在一房间里架子上找到一块布。到楼下后刷卡进房间，从柜子里找到两瓶氯仿。将其中一瓶倒在布上，出去从背后悄悄接近守卫，麻醉他。刷卡进门，射杀守卫得到彩虹女神实验室的通行光碟。在电脑处使用打开门。

进去后直冲进里面房间，举枪逼研究员一起使用通行卡打开门。进去后上楼到房间拉下开关，一刻不停地跑下楼，取走彩虹女神，进入对面的门。

Escape with the iris

秘密物品：黄金玫瑰3 of 3

将枪放在小玻璃平台上，通过有X光探测的通道。前进，在前面房间柜子里找到氯仿。出门往右，在右边房间抽屉里找到一块布。出门往右，麻醉守卫。前进，在左边房间抽屉里找到休息室通行卡。出门往右走到头，右拐走到头，输入通行卡上的号码后进入厕所。往里走，进第一间，跳起拉下头顶有裂纹的天花板，进入通道。

挂下去，放手再抓住下层，放手落地。出通道，挂下去，抓住铁丝网格往下爬，反身抓住身后的杆子，往下。转身跳进通道找到黄金玫瑰1。

跳回去抓住杆子往上爬，向后跳落在铁平台上。助跑跳抓住铁棒转体甩出去到对面。转身跳抓爬到电梯顶上，走到两部电梯之间，转身掀开白色板，进入电梯。坐电梯到13层换乘一部电梯上去。

上去门一开就看到三个敌人，赶紧关门。关门后电梯开始急速下降，赶紧按按钮刹住。电梯停了，爬到电梯顶上，跳抓住横杆转体

TOMB RAIDER 历代记

甩过去抓住铁平台边缘爬上去。沿右边铁丝网格往上爬，到较高处往后跳落在铁平台上。助跑跳抓住横杆甩到对面铁平台上，爬进壁上高处通道。

滑下坡落在另一个斜坡上，滑下时跳起抓住横杆，等待喷火的间隙甩过去抓住另一根横杆，甩出去落在铁平台上，后退。跳到出口处，走过横杆到对面。滑下坡出去来到了第88层。引守卫开枪射碎水缸，里面洞中有黄金玫瑰2。

到后面上坡途中转身跳到门边，从左边梯子爬上去。走过去按开关。

跑过附近灭火器引阻击者射中灭火器炸毁旁边墙壁，进去找到黄金玫瑰3。

下去，进门。前进，跳到一个水缸旁，引守卫开枪射碎水缸，这样就可以按下旁边的开关，开门进去。前进直到一间有古怪机器的房间，进入旁边有很多箱子的房间。跳起拉下有裂纹的天花板，进入通道到一房间，按下开关开启X光。回到有多个箱子的房间，打开其中正确的一个，得到传送光碟。

回到外面房间，在入口旁边的电脑上使用传送光碟。走到机器中间，将彩虹女神放入机械手内，，被传送到另一处。进地上的洞，前进，用望远镜从窗口偷看守卫输入进入房间的密码，然后……进入房间后按下右边的开关关闭X光，进入房间另一头的低矮通道，来到出发处，取回枪。走过通道，瞄准射中门边的灭火器炸开门出去

Red alert

秘密物品：黄金玫瑰2 of 3

射杀守卫，往上，助跑跳抓爬到高处。往上走时楼梯垂落，赶紧抓住，往下往左爬进入通道，找到黄金玫瑰1。

下来，往上……抓住垂落的楼梯往上爬，上去，跳到较高处。助跑跳到较高处，沿楼梯往上走两步，顺势往前跳到火苗旁。劳拉一脚将被震裂的一块墙壁踢碎，爬进露出的低矮通道。进去在一坑中，跳起拉下头顶一块铁板，上去。

前面台子上有抓钩，依靠红外线望远镜（按Ctrl）通过布满激光束的通道。也可以射碎排气管上的红色圆形阀门。

前进，搭电梯到另一层。前面两间射击室，进左边的，按下开关后，在五个移动靶过第一条白线之前全部击碎，白线上方的灯就会亮起。出门进入另一间射击室，在所有的靶子通过第一条白线之前击碎，灯亮，就可以出门。出房间往右走，进左边枪械室找到黄金玫瑰2。

出门进入对面的枪械室。虽然有很多武器，不过能取用的只是没有激光束挡住的抓钩枪。再拿台子上的抓钩。从旁边门出去来到摆了一些箱子的宽阔场地。用抓钩枪瞄准天花板上的铁网格，发射抓钩上去。然后就可以跳到箱子上，助跑跳抓住连在抓钩上的绳索了。荡过去抓住壁上高处裂缝，往右移动进入高处通道。

滑下坡。原路返回楼梯那里，发射抓钩钩住顶上的残破楼梯，荡进对面洞穴中。滑下坡时及时跳起抓住台子边缘爬上去。爬过低矮的通道，挂下去，选高速子弹模式迅速射杀卫兵，如果他按下开关启动机枪就不妙了。拉开关开门出去，搭电梯往上，来到一个大厅。

消灭两个从天花板上利用绳索滑下来的敌人，然后站在门的左侧，转身助跑跳抓住绳索，荡到高柱处，抓住铁门拉开。进入通道，往里走，滑到开关处，活动地板垂落，滑了下去。前进到十字路口，往右进入有H标志的通道。

往右爬过低矮的通道，爬上梯子，前进到一房间，遇上一个外表是老头的半人半机械。爬上石台，射碎红色圆形阀门令水流到房间里，然后对机械老头射击，几梭子弹后他的机械部分露出来，被水浸到，短路，翘了。助跑跳到角落斜面上，连续几次跳跃落在高处，捡起旁边铁平台上的抓钩后发射上去，跳抓住绳索荡进对面通道，按下开关放水。下去在机械老头身边捡起钥匙的左半部分。再上去按按钮打开入口处的门，离开这个房间。

爬出通道后往前走，沿河岸前进时发现右边一架直升飞机追着进行猛烈攻击，赶紧往前跑，在尽头进入房间。往左冲到吧台后面角落按下开关，可是附近的门无法完全打开。回到房间里，又见到一个机械老头，赶紧跑出房间，沿河岸往前，跳过那些坑，拐进右边通道，加速冲刺，尽量甩开机械老头。进入通道走到头左转，左转，拐进左边岔道拉下开关。速度够快就可以将机械老头关在两道闸门之间。

关住机械老头后，走出岔道往左，来到十字路口。进左边有DANGER标志的通道，里面充满了毒气。进去在最里面的台子上拉下开关，再爬进旁边低矮的通道得到黄金玫瑰2。

出去，在接近通道口时往右拐，进去拉下一个开关，会看到毒气都移到左边墙后的通道里了，被困在里面的机械老头没能支持多久，翘了。拉上开关，出通道回到十字路口往右进入CAUTION标志的通道。拐进右边岔道拉上开关打开闸门。出通道中途捡起机械老头留下的钥匙的右半部分。将两部分组合成直升飞机升降场钥匙。

出去回到河边，往右，右拐来到十字路口。往左进入没有标志的通道，爬高，转身跳抓爬上梯子，回到大厅。用钥匙开门，上坡。

（MOVIE）通向屋顶的金属门上出现弹孔，劳拉推开门冲出来，范的手下举枪紧追。劳拉快速地冲到边缘，一个跟头抓住滑翔机滑离。

画面切换——三人一起举杯，饮下威士忌，然后低头沉思……

画面切换——沙漠中。

Von Croy坐在一堵破墙边，看着眼前的一切，承受内心的痛苦。风暴中一个声音响起，风沙中一个小向导跑过来，喊着什么。

Von Croy用最快的速度跳起来，小向导帮助他，两人蹒跚前进。

Von Croy和小向导沿着狭窄的、倾斜的通道往下，走进黑暗中。

深处一房间内，燃烧着的火把照耀下，挖掘工人递给Von Croy一样东西。

Von Croy高兴地说："我们找到她了……"

他手中是劳拉的背包。



小说连载 Xenogears

一万年前的闪光

"神"与"人类"诞生之日

You shall be as gods

文/AKIRA、责编/E·T

黑月之森，是连接兰哈与阿威的唯一通路，在阴暗的森林里，生存着各种各样的生物，对于此，菲并不理会，因为在他的耳边，丹的哭诉声仍旧在回荡，即使是有明确的目的地，也只是迷惘地前往。

突然，背后的一声枪响，仿佛将他从恶梦中又拉回到了现实。菲回过头，在他身后，站着一位红发的少女，她手中的枪，正对着菲的背影。

"＊卄△×@ □&~＃◇"在说了一堆奇怪的语言之后，她似乎察觉到什么，稍停顿了一下后再次调整语言，"放下武器，转过身去，如果有什么奇怪的举动，我会开枪的。"

简直无法相信，这位看上去纤弱美丽的女子，竟然用士兵般的口气说出这样的话，能体现这些话意义的，似乎只有她手中的那支枪……

"请将身体转过去。"她再次重复了那句话。

菲无所谓地转过身去，女子开始谨慎地向菲走来，虽然距离并不近，但菲仍可以感到她心中的不安与恐慌。

"在发抖吗?"菲开始尝试对话。

"闭嘴!"女子似乎已放松了一些，"你好象并不是追来的基斯莱布士兵。"她已可以证实自己的判断。"但有命令让我将任务中遇上的地上人消灭。不要怪我呀……不过有件事还要向你请教，这个树海的出口在哪里?"



菲:"你迷路了吗?"

少女:"只要回答我的问题就可以了，怎么才能从这里走出去?"

菲:"抱歉，我也正在寻找出口"

少女:"是那样啊……"

菲:"你还站着干什么，不是要射杀我吗?那还不快动手!"

少女:"别，别说这种莫名奇妙的话，你，你难道不知道你自己现在的处境吗?"

"怎样的处境也无所谓，我，我已经是一个没有生存价值的人……"说完这些，菲转过身向少女走去。

"别，别过来!"那女子慌忙后退，并向菲的足前开了一枪。

菲"你在射哪里呀?目标在这里，请往这里射，来吧!"

"别胡说八道了，你太奇怪了，至少应该进行反抗才对。"她边说着边往后退，直到背后突然出现的怪物将她击倒，对此仍未来得及反应的菲的话语"住手，不许碰艾丽!"已不由自主地脱口而出，之后不多会儿，怪物便倒在了菲的脚边……

当少女醒来时，已是夜里，一边是菲升起的篝火。

菲"好象已经没事了，你一直没醒，让我好担心。"

少女:"……"

菲:"……还打算射杀我吗?随你便好了，但是最好别在这个森林里动手，这里的野兽们对声音很敏感。"

少女:"……"

菲:"算了吧，你不想说话那就算了，或许你也认为没有必要对为你疗伤而表示感谢。"

少女:"谢……谢了，但是，我并非会向你求饶的。"

菲:"你还在担心什么?"

少女:"不是担心，而是在警戒，碰上了奇怪的地上人(拉姆兹 Lambs，yi 意为羔羊)这也是自然的。"

菲:"对我而言，你的装束才更是古怪呢!"



少女:"什么……"

菲:"那你叫什么?"

少女:"没有必要向地上人(拉母兹)通报姓名。"

菲:"什么'拉姆兹''拉母兹'的，我们现在迷失在了这个森林中，这里有各种怪物，想要离开这里的话，只有互相协助不是吗?"

少女:"……"

菲:"从现在开始，我们就要共同为了生存而努力，如果连名字也不知道，该怎么才能互相帮助呢?我叫菲。"

少女:"艾……文莱哈姆，双亲都叫我艾丽。"

菲:"是那样，果然是叫……"

艾丽:"??"

菲:"无论如何，夜里行动太危险了，等天亮了再一起找出口好不好?"

艾丽:"看来也只能这么办了，那就决定了。"

菲:"先填饱肚子吧，艾丽。

……

从奇怪的梦境里醒来后，菲开始与艾丽一起寻找森林的出口，按道路的情况来看，离森林边缘的沙漠已不远。艾丽边走边寻找话题。



艾丽:"那个……昨天所说的'没有生存价值'那是怎么回事?"

菲:"为什么要问这些?"

艾丽:"只是，只是那时候的你看上去就象要自杀。即便是那样，你为什么还会在这个森林里徬徨呢?"

菲:"这么说的话，艾丽为什么会在这里呢?"

艾丽:"我，我只是……"

菲:"我是……来逃避的，从村子里……逃了出来"

艾丽:"村子?难道是……"

菲:"在这个树海与山顶之间的兰哈村，我是从那里逃出来的"

艾丽:"那个村子!!"

菲:"是个祥和的村落，村里的大家，都把我当作是亲人一样看待，但在前天夜里，几架GEAR突然在那里进行战斗，村子成为了火海。为了救大家，我上了空置着的GEAR，也不知是怎么动的，就好像有谁在耳边指挥我一样，结局，村子被……"

艾丽:"被基斯莱布的士兵破坏了吗?……菲?"

菲:"不是那样，破坏村子的……是我。"

艾丽:"???"

菲:"是的，是我用这双手破坏的，一定是那样的……"

艾丽:"破坏了村子?怎么回事?不是说为了要救村民的吗?"

菲:"是击倒了几台攻击村子的

GEAR,但很快又受到其它 GEAR 的攻击……而且,我的好朋友提蒙西也被……我的眼前一片空白,这之后的一切,都不记得了。先生说是机体失控,将村民与村子都…………阿鲁鲁……是好人呀,阿鲁鲁和提蒙西,还有大家……"

艾丽:"GEAR 的机体失控?在那个村子里?"

菲:"是的,都是那台 GEAR,要不是它突然出现在村子里,大家就不会发生那样的事了!!"

艾丽:"!?"

菲:"它们不到村子里来的话,不进行战斗的话,我也不会去乘那台 GEAR 了,大家也不会被卷进去,没错,这全是那些家伙的错,不是因为我的,全是他们的错,都是他们才把事情弄成这样。这些混蛋,这些混蛋,混蛋……"

艾丽:"别胡说了!"

菲:"!?"

艾丽:"你太卑怯了"

菲:"卑怯,是说我?"



艾丽:"不是那样吗?从刚才起就一直'他们','他们'地的,不就是说你自己一点责任也没有吗!"

菲:"我……有什么责任……"

艾丽:"当然有!村子里的战斗的确是直接原因……因为 GEAR 不适时降落到村子里,但基斯莱布的目标只是那台 GEAR,并非要攻击村子,你跑去乘那台 GEAR 当然会把战火扩大罗"

菲:"……"

艾丽:"所以根本就不应该碰那台 GEAR 的,那是你所无法驾控的机械,从未接受过训练的老百姓那么做不是胡来吗!如果你与其它人一起去避难的话,那不就不会发生那些事了吗?自己将敌人吸引了过来,还将责任全都推卸在 GEAR 上,为什么你不能承担自己的责任呢?那并不是逃避,而是卑怯!"

听完艾丽的话,菲开始低下头。

"是啊,大概是那样吧……我是个卑怯的人,一开始我就知道是那样的,不自量力地行动,再将责任推给别人,最后只会哭诉的没用的家伙,只是……那个时候,为什么我会那样去做呢?"说到这里,菲抱着头痛苦地坐下。

艾丽:"菲,我,我……"

菲:"烦死了!!你能明白什么!?我清醒过来时什么也记不得了,但我曾感觉穿过 GEAR 厚重装甲板的悲鸣声,血腥味,骨骼破碎声与咒骂我的声音,这一切都在我自己这双手残留的感受中,我的心情你怎么可能理解呢?破坏了村子的我的感觉……在孤儿们面前无能为力的感受……已经没有人愿接受我了。不是我想驾驶的呀……那是没有办法……在那种情况下不得已而为的……"

艾丽已无法听菲再说下去,她独自一人向出口方向走去

PIONT:动画

你不是也有责任的吗?

我什么也没有干!

这难道不是你所为的吗?

我没有能力去做的!

你打算把责任推卸给别人?

超能力什么的。我没有那种力量!

你很卑怯呀……

菲"是啊,我是个 卑怯的人!!"

是啊,卑怯的人呢……



就在出口附近,艾丽遇上了在依古尼斯以凶暴而闻名的地龙兰刚(**ランカー**)。当菲听到艾丽的叫声赶到时,艾丽已昏了过去。虽然完全不在同一个等级上,菲还是向巨大的地龙发出了挑战,几个回合后,眼看菲就要丧生于兰刚之口时,希旦用飞行器送来了村子里的那台 GEAR。虽然菲对它万般厌恶,但眼看着地龙兰刚又向倒在地上的艾丽走去,最终还是无可奈何地再次坐上 GEAR。



菲:"先生,我一定要击倒这个怪物,如果在那之前失去了控制的话,请将我击倒!"

希旦:"菲……还是祈求不要发生那样的事为好"

再次与兰刚展开的战斗,因为 GEAR 的力量,而显得格外轻松,不久之后,兰刚就不支倒地……

希旦:"菲,没事吧?"

菲:"一切平安。"

希旦:"与兰刚作对手,你可真够有魄力的呀!不过,那种规格的怪物,只有用 GEAR 才能击倒的呀"

菲:"先生,为什么要送它过来!"

希旦:"它吗?它叫做威尔特鲁(**ヴェルトール**)"

菲:"不管叫什么,破坏村子的,不就是它吗!为什么还特意把它弄来?我再也不想见到它了!"

希旦:"我了解你的感受,但是,如果没有自我保护和挣扎求生的力量的话……"

菲:"求生需要一定程度的力量,这我了解,的确如果没有这家伙的话,我和艾丽现在已经成为兰刚的腹中餐,但是,这家伙的力量不仅是这种程度,而是可以破坏一切的,那也必要吗?"

希旦:"……"

菲:"我不需要那种力量,我再也不会坐那台 GEAR 了!"

希旦:"菲,使用力量与被力量支配,那是人类本身的问题,我相信只要擅于利用,它一定会成为有用的力量,就象刚才的那幕一样。"

菲:"我也希望是那样,但希望不等于现实,在这个家伙的里面……算了,不管如何,艾丽没事那就好了。"

菲与希旦一起来到艾丽边上,这时艾丽也醒了过来。

希旦:"你好,我叫希旦,是菲的朋友。刚才真是好险,要不是他舍命救你,你也不知道会怎么样呢。居然赤手空拳地与兰刚交手,他真是够能蛮干的……"

艾丽:"赤手空拳?"

希旦:"要不是还留着在万一时用的东西的话……"

艾丽:"!!"(艾丽发现了一边的 GEAR)

希旦:"是借用了基斯莱布部队遗落的东西。"

艾丽:"是那样……谢谢你,菲,这已是第二次了"

菲:"没什么。就算你欠我一次好了。"

希旦:"天就快要黑下来了,今天我们就在这里野营。等明天天亮后再出发如何?你们二个应该也累了,威尔特鲁也要进行修理了"

夜,火边,菲已睡着。

希旦:"喔呀,你还不去睡吗?"

艾丽:"嗯……"

希旦:"那台 GEAR,就是村子被袭击时,菲所乘的,是单独被放置在村外,尼鲁·拜尔·达尼斯·莱古斯?(这是不是你的东西?)"

艾丽:"!"

希旦:"果然,那个失踪的驾驶员,与此同时在树海里迷路的少女不会没有关系吧?再加上那套服装,怎么看都象是军方的款式……"

艾丽:"你为什么会知道这些,你,你究竟是……"

希旦:"是从在兰哈中阵亡的士兵的 ID 上了解到的,而他的服装的设计与你的大致相同。"

艾丽:"!"

希旦:"不用担心,已经将他好好地安葬了,只是这异国他乡对他不太合适而已……"

艾丽:"是那样……"

希旦:"菲,他尚未发觉吗?"

艾丽:"似乎还没有。"

希旦:"也是,菲对兰哈之外的事什么也未接触过。"

艾丽:"那个……"

希旦:"不用再相互了解底细了。"

艾丽:“可是……”
希旦:“我只是比他更了解世事罢了,而且,有件事,无论如何也要拜托你。”
艾丽:“是什么?”
希旦:“从这里笔直走的话,不多一会儿就可以离开森林了,你不打算在菲醒之前离开我们吗?”
艾丽:“!?”
希旦:“菲他需要安静没有争斗的环境,同时这也是为你考虑,艾丽你在这里没遇上任何人,请回到你自己的国家去吧。”
艾丽:“那……我……”
希旦:“放心好了,菲他不会知道你的真实身份的。”
艾丽:“不是那样,因为我对菲说过很过份的话……所以想向他说……‘对不起’。”
希旦:“过份的话?”
艾丽:“听菲说了因为我们的出现而致使村子毁灭的事,菲说‘如果不是他们来了的话’……那时,我为了把自己从责任的重负下解脱出来,便说菲是卑怯……如果不是我们,他一定可以在那村子里和平地生活下去,也不会有其它的人被卷入,所以我……”
希旦:“真是很少见啊,你作为那里的人竟然能这样考虑问题,他们一般都把地上人当作牲畜来看待……”
艾丽:“牧羊者(阿巴姆)对地上人(拉姆兹)管理统制,并可以任意进行处置。”
希旦:“就是那样,而你却认为自己对菲与兰哈的村民负有责任,为什么呢?”



艾丽:“我也不明白,在由肯特(ユーグント)受训时,受到的教育说地上人是野蛮的东西,所以必须要由我们来进行管理……可是……”
希旦:“与菲的相遇让你认识到那是错误的是吗?”
艾丽:“是的,和我们没什么两样……应该说是比我们更为坚强,就象是拥有我们所没有的东西一样……为了我,竟然一连两次舍身相救”
希旦:“那里的人都会认为被救助是件耻辱的事,而你却对菲表示感谢”
艾丽:“可能是受到了父亲的影响。他对地上人一直很宽容,我的奶妈,也是地上人,从外表上可能看不出,但是,我可能与菲是同样是……”
希旦:“同样是?”
艾丽:“不,没什么……”
希旦:“那刚才对不起了,没有把事情说清楚,还有是我的秉性呢。而且妻子也老关照我别说太多,对你已算是多嘴了。不过就算如此,你最好还是回去比较好,这不是你可久留的地方。”
艾丽:“回到大本营后可能会……”
希旦:“一直烦恼下去……吗?”
艾丽:“是的……”
希旦:“烦恼是自然的,我以前也是那样。”
艾丽:“希旦先生……”
希旦:“我会好好地传达给菲的,你放心地回去吧。”
艾丽一个人去了……
第二天……
菲:“先生,艾丽她……走了吗?”
希旦:“被你发觉了?”
菲:“只是在中途醒来时听到的。”
希旦:“她是……”
菲:“我明白,艾丽没有责任,全都是我的责任,我为了逃避自己的感觉而把艾丽扯进来,该道歉的是我。”
希旦:“菲,不要责怪自己,那并不都是你的错,你是为了保护村子里的大家才那么做的。”



菲:“谢谢你,先生。那村子里的人都如何了?”
希旦:“我妻子在照顾他们,你不用担心,我们还是考虑一下接下来该怎么办吧。从这里离开森林就是沙漠村落塔吉尔(ダジル),我们去那里看看吧,说不定可以了解到阿威与基斯莱布的动向,顺便还可以搞到威尔特鲁的维修零件。发生了这些骚乱之后,阿威本国相信不会无动于衷的。”
离开森林时,看到有巨大的白色战舰从头顶掠过……
菲:“那个是?”
希旦:“好象是阿威的空中战舰。”
菲:“空中战舰?从未听说阿威有那样的东西呀。”
希旦:“阿威当然不会有那玩意儿,恐怕是驻留在阿威的盖布拉的东西”
菲:“盖布拉?”
希旦:“是神圣索拉利斯(ソラリス)帝室特设外务厅……一般被称作盖布拉,索拉利斯部队的精英组织。他们只是在数月前才开始出现在依古尼斯,得到了他们帮助的阿威,劣势的战况也得到了扭转。”
菲:“那艾丽也是……”
希旦:“应该是的吧。他们是拥有相当卓越的科技与军事力的组织,目的是获取各地的遗迹资源。最近在阿威的北端发现了新的遗迹,可能是建造于五百年前,类似于神的建筑。在三周前,基斯莱布获得了遗迹的控制权,为此,可能会发生争夺战。”

沙漠中的塔吉尔,是挖掘遗迹者的据点,有来自于各地的人在此聚集,为了购买修理威尔特鲁的零件,希旦与菲先前往位于街南端的“教会”的工厂。然而,威尔特鲁是军方最新型的GEAR,没有依古尼斯教会总部的允许,工厂拒绝提供这些机密的零件,希旦与菲只好离开工厂……
菲:“既然是关于威尔特鲁的,如果找不到零件的话那就随它去好了。”
希旦:“不修理了吗?如果需要的时候怎么办?”
菲:“不是都已经到了塔吉尔了吗?已经不再需要它了。我希望,等这些事都忘却了之后,再返回兰哈帮忙村子的再建,现在我可以做的,就只有这些了。”
希旦:“……是这样……如果是菲的希望,那也可以,但我认为还是把威尔特鲁运到别处比较好。”
菲:“为什么还要启动它呢?”
希旦:“这只是我的推测,那天夜里的事件,可能是盖布拉的特务部队夺取了基斯莱布的GEAR”
菲:“特务部队?是指艾丽他们吗?”
希旦:“是的,我调查过在村子里被破坏的GEAR,盖布拉队员乘的是基斯莱布制的GEAR,那是比基斯莱布追击部队的GEAR拥有更新技术的机体。”
菲:“新的机体?”



希旦:“所以我认为,盖布拉特务部队的任务,是夺取新的GEAR的试作机,而他们失败的消息,很快便会传到王都,那之后他们必定会去兰哈村进行调查。”
菲:“等一下,先生,村子里不是还有基斯莱布的部队吗?!”
希旦:“是这样的,那样一来,阿威的调查部队与基斯莱布的追击部队之间一定会产生摩擦,所以为了避免这样的事发生,必须尽快



将威尔特鲁移到其它地方去。”

菲：“那它现在已动不了了……”

希旦：“只能另外寻找解决的途径了，好在这个地方有许多情报流通，去找找看其它的方法吧。”

下桥后在街道拐角处看到有一台沙漠运输车停放着。……

希旦：“有办法搞到零件了，菲，先去将这台沙漠输送车借下来。”

菲：“沙漠输送车？”

希旦：“这是种可在沙漠里行驶的特殊车辆，可在沙漠里长时间的行驶。”

菲：“借来之后呢？”

希旦：“我去沙漠里找 GEAR 的零件。”

菲：“先生是要去遗迹挖掘吗？”

希旦：“不，传闻在挖掘地附近时常有基斯莱布与阿威的小规模冲突，到那些区域去看看，说不定可从找出被遗弃的 GEAR 零件也难说。因为威尔特鲁是基斯莱布制的，所以一定要基斯莱布制的零件才行。”

菲：“可是……”

希旦：“菲真是什么事都爱担心，没什么问题的，放心好了。那么在我回来之前，你可以到酒吧里去打发些时间。”

希旦刚离开，车主便提醒菲，沙漠里时常发生战斗，是很危险的地方，而且近来有传闻说有使用潜沙舰的海贼袭击路人，最好还是把希旦找回来，于是菲急忙启程往塔吉尔北方的沙漠寻找希旦。

进入沙漠后不久，使有数台阿威的 GEAR 越过菲而去。之后，空中出现了巨大圆盘状的飞行物也向相同方向飞去，菲也向这方向一直追赶到黄昏，但仍未看到希旦的影子，情急之下，菲从路过的阿威士兵手中抢了台摩托继续追赶。

天完全黑了下来，希旦仍未找到，而菲却被 2 台阿威的 GEAR 所包围……

菲：“你们想干什么！！我只不过是偷了台摩托而已！”

但阿威的士兵似乎完全不理会菲，他们俩同时操纵 GEAR 向菲攻击过来，在菲受到攻击前的瞬间，希旦赶了过来……

仍旧是用威尔特鲁压倒性的力量击败了阿威的 GEAR，战斗刚结束，由不远的高处传来一阵笑声，那是在一边的高崖上，一个带着面具的黑衣男子的在赤红的月光下发出的……

男子：“还在压抑着好战的血性吗？”

菲：“什么人！?你，你是，在兰哈时，指挥基斯莱布部队的那个……”

希旦：“果然是……”

男子：“我叫古拉夫（**ゲラーフ**），是追求力量的人，菲啊，你的力量，我在 兰哈见识过了。”

菲：“我的力量？你到底在说什么！?”

古拉夫：“要完成我的目的，需要强大的力量，为了引发那力量，我特意将那台 GEAR 送去与你接触。”

菲：“特意！?那些，都是你计划好的？”

古拉夫：“是的，附近死亡的村民与发自心底的悲鸣，是引发那力量的附注。”

菲：“为了让我乘上这台 GEAR 而对村子进行攻击吗！?还要牺牲村子里的村民！?”



古拉夫：“苟且渡日的凡夫俗子死去多少也无关紧要，你也别忘记，毁灭村子的正是你自己。”

菲：“不是的！！我只是想救村子里的人，没有想过要破坏什么！！”

古拉夫：“真的是那样吗？你最好还是问一下你自己，听一下发自你内心深处的，破坏欲望的冲动。”

菲：“别废话了，就算那样，那也是你所造成的，如果不是你，村子也不会遭到攻击了。”

古拉夫：“哼，又在找借口了，实在是‘很象你’的台词呢！那好吧，无论如何你也是要变回原来的本质的。”

菲：“哈……你说需要我的力量，那么，你得到了那力量之后打算如何？”

古拉夫：“最明确的是，将神消灭。”

菲：“消……消灭神吗？”

古拉夫：“是的，消灭神，那是我们的目的，是我们的天命。”

菲：“别太嚣张了，我是不会成为你的帮凶的。虽然不知你指的神是什么，但要干的活，你一个人去干好了。”

古拉夫：“哼哼哼……和你的父亲很象啊。”

菲：“父亲！?你认识我父亲吗？”



古拉夫：“那是……愉快的绝叫，我所感兴趣的，死亡之际动听的绝叫。”

菲：“你对我父亲干了什么！?你们之间发生了什么！！”

古拉夫：“哼，想知道吗？现在你了解到无能为力的感觉了吧。”

菲：“什么！！”

古拉夫：“你的力量现在还不能为我所用，所以你还要接受试练……”

（未完待续）

精选经典GAME完全攻略回顾

FINAL FANTASY Ⅶ

各角色究极武器一览

角色名称	名称	特点	取得方法
CLOUD	ULTOMA WEAPON	HP 高,攻击力强	追击东方大陆湖区的古飞龙杀死后得到。
BARRET	MISSING SCORE	武器上装备宝石的 AP 高则攻击力高	DOSC2 末尾收拾宝条时,带上 BARRET,消灭 2 色巨型机器人后的路上得到。
TIFA	PRENWUM HEART	LOMIT 槽能量积蓄越多攻击力越强	爆破出 5 番街钥匙后,回到 WALL MARKET 取得。
RED13	LOMOTED MOON	MP 高,攻击力强	DOSC3 回到星象观测站看望病重的长老,一段情节后得到。
YUFFIE	CONFORMER	因敌人等级不同而变化	DISC2 取得潜水挺后,在海底废弃的神罗飞艇中,在 SAVE 点右边暗门内的底层,须仔细找。
VINCENT	DENTH PENALTY	杀敌越多,攻击力越强	第一次去金碟游乐场附近圆形湖边的山洞,有一段情节,过一段时间再去,就可取得。
CID	VENUS GOSPD	MP 高,攻击力强	DISC3 去火箭村与道具屋前的老头说话得到。
CAIT SOTH	HP SHOUT	HP 高,攻击力强	DISC2 打宝条途中可以回到神罗大厦,在 64 层得到。

各角色究极 LOMOT 拔一览

角色名称	各称	取得方法
CLOND	OMNVSLASH	去金碟游戏乐场中的斗技场争 BP,从而换得
BARRET	CALASLROPHE	去 BARRET 的家乡,以其中一间屋子里与人交谈得到
TIFA	FINED HEAVEN	去 TIFA 家里弹钢琴:"×,□,△,L1+△,L1+□,×,□,△,L1+×,○,×,□,×
RED13	COSMO MEMORY	在 CLOUD 家乡,去地下室途中,有保险柜接 36,10,59,97 打开后战胜 BOSS 得到
YUFFVE	ALL CREATOON	在 YUFFIE 家乡,带上 YUFFIE 去五圣塔,战胜五圣得到
VONCENT	CHAOS	取得究极开器时同时取得
COD	HIGHWIND	在海底废弃的神罗飞艇中的宝箱里
CAIT SOTH	SLOT(LEVEL2)	修练得

关于 EXP 及 AP:

挣 EXP 及 AP 最好的地方在大空洞内,在有一两个版面有 MAGIC POT 出没,打之前记得先扔一个圣灵药 ELOXOR 杀掉后,每一个可争得 8000EXP 及 1000AP,这里还时常出没三个红色小球,杀死可得 2400AP,但出现的概率很低,由于 ELOXIR 很少,一会儿就用完了,这种药品不能买。得 ELOXOR 的捷径如下:去雪原边缘会遇到红色的龙这种敌人,我方成员要有人会指令 MORPH,用 MORPH 杀死后即可得到一个 ELOXOR,如此反复即可。(MORPH 宝石最好装给 YUFFIE)

水底 BOSS 战法 1:

常规方法是要有以下宝石,KINGHTS OF REAND(至少能用三次);MOME×2PHOENVX 及 FINAL ATTACK。开战时用 KINGHTS OF ROUND,其它两人都模仿。(如果有 W-SUMMON 更好)照常理来说,六次圆桌过后,它就会张开翅膀进行一连串的攻击,最后为全体 9999 攻击,一般不能幸免。这时装有 FINED ATTACK+PHOENIX 的人会使用 PHOENIX 令全体复活。接下来重复以上步骤即可。此方法虽简单,但做到却很费时间,KNIGHTS OF ROWND 升两级(即可以使用 3 次)需 20 万 AP,FINAL ATTACK 升级也不容易(级别与使用次数有关),由于 BOSS HP 高,行动快,所以用此法战 BOSS 要想提高胜率级花大量时间练宝石。而且战 BOSS 风险很大。

水底 BOSS 战法 2:(7777 法)

此战法需要的宝石如下:KNIGHTS OF ROUND(至少能使用两次),MOME×2CAT'S BELL W-SUMMON。首先应去金碟游乐场参加 CHOCOBO RACE S 级,赢得一定次数。(费时不多)后,管理员就会给你 CAT'S BELL,此为一装饰品,作用为每走一步回复 1 点 HP,(此游戏有一 BOY,已方有一人 HP 上限或现时值为 7777 时,就全狂热攻击,每次杀敌 7777 点,其它敌我方人员都不能行动,直至敌人被杀死为止)此法就是利用 BUG,要使 HP 上限为 7777 几乎不可能,所以只有想办法使 HP 现时值配成 7777,据观察,用 CURE 加血每次所加的都一样多。假设 HP 为××○○。

加血后变为××15,则每次增加 15 点,所以只要装上 CAT'S BELL 一直走到××62 或××47 或××32 等,再加血就可以配成×

珍贵宝石一览

名称	作用	名称	作用
DONBLE - CUT	二次攻击，升级为四次攻击	W - MAGOC	二次使用魔法
W - SUMMON	二次使用召唤兽	W - ITEM	二次使用物品
MOME	模仿同伴上一个动作	MP TURBO	消耗 MP 为原来的 1.5 倍来培加攻击力
HP ABSORB	使用与之相组合的魔法或唤兽时，吸 HP	MP ABSOR6	与 HP ABSORB 相似
STEAL AS WELL	攻击时附加偷盗	QAADRA MAGIC	连续四次使用魔法或唤兽 (KINGHTS OF ROUND 除外)
* ADDED CUT	附加一次攻击	SPEED PLUS	增加速度
MAGOC PLUS	增加魔力	LUCK PLUS	增加运气
GOT PLUS	增加金钱	EXP PLUS	增加经验值
ENENYLURE	战斗概率增大	ENEMY AWAY	战斗概率减小
LONG RANGE	站后排有与站前排相同的攻击力	MEGA ALL	使所有能全体化的指令全体化
COUNTER	反击	COUNTER ATTACK	物理反击
HP↔MP	HP 与 MP 最大值交换	SNEAK ATTACK	在战斗开始时抢先行动
MAGOC CONNFER	受到攻击用相边的魔法或唤兽反击	UNDER WATER	打水底 BOSS 无时间限制

***此宝石在大冰河内，路线为：从正门一直向右上走，大约经过两个版面来到有四条路的岔道，左边两条为去温泉方向及向中央的路，下面的一条为来路，走上面的一条路，边走边观察，宝石会闪光。此宝石难找，要仔细观察。**

×77，(不能用 CAT；S BELL 直接走到××77，因为每次走到××76 再走就会变成××78）然后再用 POTION 或 HI - POTION 把前两位配成 77。这样再与 BOSS 对战时，就会狂热攻击，直至扣至 50 万 HP，而且 BOSS 不会张开翅发出全体 9999 一击，这时再用圆桌 + MOME×2，则六次圆桌后，就可战胜。BOSS 也无机会发全体 9999。就可不用 FIND ATTACK + PHOENOX。另外，为增加胜平要注意几点：1 去前往取巨型魔石（海底那颗）的路上，会遇见一划船的骷髅，用 MORPH 变成一本书，再交给 CALM 镇右上屋子二楼的老人，他会给你宝石 LNDERWATE，装上此宝石与 BOSS 作战则无时间限制，2，用 7777 和 BOSS 50 万 HP 后，应急时补血，最好保证发动圆桌时已方全员 HP 全满，3 圆桌攻击力与魔力直接关系应尽量提升 MAGOC，或者多装几颗 MAGOC PLUS 魔石。或者用圆桌连结 MP TURBO。用此法战 BOSS 应该会很轻松，如有其它意外，则靠玩家随机应变。另外，用战胜 BOSS 的道具去 CALM 找老人，会得到 MASTER COMMAND/MAGOC/SUMMOW 这三颗梦一般的宝石。

沙漠 BOSS 战法：(此 BOSS 用沙风卷走已方人顺序：动物→MAN(丑)→MAN(俊)→WOMAN(丑)→WOMAN(俊)，由此可见此 BOSS 极为“好色”)

首先每人要装备际异常状态的饰物 RIBBON，(如不够，则到大空洞中用 MORPH 把提灯笼的怪物变成 RIBBON，然后在打之前自杀两，只剩下能全体复活的成员，FIND ATTACK + PHOENIX 至少能使用四次，最好度有 W - MAGIL 及 W - SUMMON 宝石，开战时 BOSS 会把手伸到已方成员被后，趁此机会应用 ALL + LOFE2 我 PHOENIX 复活其余 2 人，然后用 W - MAGOC 为全体加血以保证全员满血，这样再用 W - SUMMON + 圆桌，两次攻击后全体被 ULFIMA 打死，然后自动复活……再重复以上过程即可。记得把战胜后得到的道具交给 CALM 的老人，会得到一只黄金陆行鸟。

黄金陆行鸟养法：

1 首先装上 CHOCOBO LURE 宝石去火箭村周围捉两对评价为 GREAT 的异性的鸟（“评价”在判别性别时可以知道），另外，投到鸟时先 SAVE 一下，移入时发现性别不是所希望的，就复位提档，这样再移入时，性别就会变化，然后去雪原边与红色的龙交战，偷取身上的果实，需要 2 个，交配时喂这种果实，培养出山陆行鸟和海陆行鸟(异性)的机率会很好。2 培养出展性的山陆行鸟和海陆行鸟后喂一般的果实（可买），可生出黑陆行鸟，既可爬山又可进浅海，(这时可去拿宝石 MIME、QUADRA MAGOC 及 HP↔MP，或去古代森林拿 3 倍 AP 的宝剑）3 在雪原上捉一只只有兔子跟随的陆行鸟，再去金碟游乐场参加 CHOCOBO RACE，使它与黑衣陆行鸟都达到 S 极，(如跑不赢，则应喂野菜提升能力)，然后去东北小岛森林中与小个敌人战斗得到另一种果实，再喂果实使两只陆行鸟支配，则黄金陆行鸟就会诞生。

注：1 第一步最重要，用两只评价为 GREAT 的鸟交配，生出山陆行鸟或海陆行鸟的概率较其它的高。2 养鸟过程中，每过一段时间须去雪地的陆行鸟专家那里询问心得。3 在陆行鸟赛跑过程中，同时按住 R1 及 R2 可回复体力。

LIMIT 技的修练：

由于前三级的 LINIT 技全部领悟，究极 LIMIT 技才可领悟出。所以前三级 LOMIT 技修练很重要，同一等极的 LIMIT 技需要使用一定次数才能领悟第二种，修练方法为：装上 MOME，等 LONWT 槽满后，找一 HP 高的敌人，用了 LOWT 技后，其余二人不行动（用△键换人)，再重复使用 MIME。不同等级 LINIT 技需杀死一定数目敌人方能领悟，修练方法为：装上 SLASH - ALL 宝石（古代森林得到）用 FLASH 指令攻击（FLASH 指令为 SLASH - ALL 练至第二级的指令)，由于 FLASH 即死攻击，所以杀敌和很方便。

游戏记录：全员 LV99，究极 LINT 技全练出，究极武器全得到，主角 CLOUD 在不装任何宝石的情况下，能力值除了命中率 110%，物理回避率 63% 及魔法回避率 0 以外其余能力都为满值 255，MONEY2 亿多，(绝无金手指之嫌)

作者：郭恒，李可，陶飞

秘技 酷 Cool



第二次机器人大战(中文版)

●机种:GB
●类型:SLG

秘技投稿 ■浙江·钱韦成

游戏中使用流烈

大家在将此游戏打爆机之后，一定看到了修和比安博士的女儿流烈的对话了吧。

其实流烈这个人物在游戏中也可以出现，方法如下：在游戏中有一关要求我方在18个回合之内逃亡，在这关，选择包括安藤正树在内的数名队员，一路拼杀，但留下敌方至少一个活口，这样在第16回合时，流烈就会在逃亡出口旁边出现，并从此加入我方队伍。

此人机体十分可爱，象一个长翅膀的大头哇哇，武器是与比安(最终BOSS)相同的“组合手腕”。大家若有兴趣，不妨一试，成功率100%。

浪漫沙加3 时空的霸者

●机种:GB
●类型:RPG

坐火箭

当得到“火箭”道具并与博士见过面后，便可在神殿后的桥上发射火箭登上浮游大陆，但大家可能不知，在神殿内的飞船顶端也可发射火箭，这时，火箭会将你送入异空间。不过大家若想试一试，千万要买足“艾里克”(复活药)，否则会死得很惨(里面的小兵太厉害)！



北斗神拳～世界末救世主传说～

●机种:PS
●类型:ACT

霸者决定战中有新主角登场！

我打！我打打打！！大家的神经都绷紧了吧？这就是在与特定的敌人战斗时以NO CONTINUE胜利后追加的霸者决定战模式中的大量新主角的魅力！包括最初的ケン，登场的新主角有トキ、ラオウ等共14人！还等什么？赶快战斗吧！

还有浪多哦！

霸者决定战在救世主传说第一章通关以后就可以玩了。最初只有ケン可以使用，不过随着章节的进展最后总共可以有14个新主角加入。各位为得到全部的新主角战斗吧。



勇者斗恶龙～特瑞的神奇王国

●机种:GB
●类型:RPG

秘技投稿 ■广东·小萝卜

怪物复制

利用通讯对战(中卡对日卡)，中卡怪物作为奖品传输到日卡，中卡仍保留着该怪物，这样可复制出N个超级怪物。

注:通讯时若不想GAMEBOY死给你看,就千万不要看怪物状态,只选择 是はい就OK。

怪物错乱版

如果将中卡中的一物质系怪物传送到日卡，日卡会出现一个 超级怪物蛋(居然是蛋,而且已经74级,是史莱母),将其孵化,发现其 状态指数已超过上限,物理攻击力上千，若想使用他需要配种。如果在日卡上将其带人队伍,竟然可以直接玩爆机后的兔宝宝游戏,错乱了！？

饿狼传说

●机种:GB
●类型:ACT

隐藏模式

在OPTION选项中,光标移至SOUND TEST后同时按方向左和A键,会出现8个0,全部改成1,可以启动所有强化功能。在此超级模式下，可随时按SELECT+A or B放超杀且能在空中放。在选择模式时,有第三个隐藏的观赏模式,用HARD级来欣赏精彩的电脑对战吧！

八神无限HIT

在超级模式下，对手剩血1/4，八神放八稚女，对手中招。按START暂停,然后按住B键,不停按SELECT放慢动作,你可以欣赏八神无限HIT(因为对手会中N个八稚女)。



スマッシュコート3

●机种:PS
●类型:SPT

还有很多新主角出现！

FAMI的FANS期待多时的新主角终于登场了！这里我们介绍深水蓝、木人等角色的出现条件：ホリ・ススム以NORMAL结束就会出现；木人以HARD结束就会出现；深水蓝以HARD难度得到综合评价A并通关；ポール以EXPERT模式通关;クロノア以EXPERT模式通关并得到A的评价。



WTC ~ WORLD · TOURING-CAR · CHAMPIONSHIP ~

●机种:PS
●类型:RAC

CHEAT CODE 发现!

在 WTC 游戏的最初设定有 CHEAT CODE 的输入画面。下面给大家总结了一下,大家不妨试一试。

在主菜单下按照 OPTIONS→BONUSES 的顺序选择后就可以输入密码了。首先,在这里输入表中提示给大家的密码,然后不要忘记按下 OK 哦。这时就会出现 ACTIVE BONUSES 的项目,接下来就可以设定 BONUS 了。出现 BONUS 以后的状态可以存盘。

PASSWORD	BONUS
FLEETING	ALL CARS
MAGIC23	ALL TRACKS
WEFLIPPED	MIRROR MODE
TWINPEAKS	DOUBLE HEIGHT
ETHANOL	MOTION BLUR
GRUNTSOME	EXTRA POWER
EUROPA	LOW GRAVITY
T2	CHROME CARS
GLYCERINE	NITRO BUTTON
RAILROAD	SLOT CARS
KERBKRAWL	EXPLODING KERBS
VANISHING	70'SSPRINGS
MADCAB	INVINCIBLE CAR
REARFEAR	TOUGH SPOT CARS
THUMBS	ALL CHAMPIONSHIPS



北斗神拳 ~ 世界末救世主传说 ~

●机种:PS
●类型:ACT

模样的变化

通过设定可以选择更加丑陋的ジャッギ。游戏基本篇与原作相结合,对主角的设定追加了各种变化。在霸者决定战中使用基本篇中活跃的主角形象也许是很多玩家的想法,其实要实现这样的做法是很简单的,只要在选择主角的时候按住 R1 决定就可以了。不过并不是所有的主角都可以变化,能够实现的主角有 7 个。

KEYWORD

在霸者决定战模式下按住 R1 决定主角即可。能够变化的有レイ、ケンシロウ、ジャッギ、アミバ、トキ、ラオウ和フドウ。



BEATMANIA ⅡDX 3rd style

●机种:PS2
●类型:音乐

EXPERT COURSE 的秘密

这里向大家主要介绍 BEATMANIA 系列最新作中 EXPERT COURSE 有关的隐藏要素。首先在 EXPERT COURSE 中有 PIANO、NAOKI 和 SPECIAL 三条隐藏路线。包括这三条隐藏路线,在全部的 8 个正常路线中都包含有隐藏路线,一共有 16 条之多。条件参照表格。

另外还有隐藏乐曲。每次通关 LIGHT7/7KEY/EXPERT 后都在 LIGHT7/7KEY 模式下按照图表中顺序有曲目增加。

隐藏曲目一览

- GAMBOL
- g. m. d.
- Melt in my arms
- perfect free
- OVERDOSER
- Saiamander Beat Crush mix
- e – motion
- diving money
- Special energy
- GENOM SCREAMS
- deep in you
- celebrate
- patsenner

隐藏路线对应表

ARTIST	→	U
SOUL	→	CLASSIC
DANCE	→	TAKA
TECHNO	→	UPPER
CRY - MAX	→	TaQ
PIANO	→	2ND STYLE
NAOKI	→	GOOD - COOL
SPECIAL	→	HELL

KEY WORD

EXPERT COURSE 的 5 个赛道全部通关 3STAGE 以上后会出现 3 条隐藏赛道。另外,包括这三条隐藏赛道在内的 8 条赛道里都有隐藏路线,如果通过 3STAGE 以上,按住选择键就可以决定使用了。



电光火石ミクロランナー ~マニアック博士的秘密~

●机种:PS
●类型:ACT

秘密情报一举公开!

发现了隐藏关和隐藏主角的出现条件!在挑战模式的选关画面下通关数量排成一列后有隐藏关出现。之后,每排成一列都会有隐藏关或者隐藏主角交替出现!!但是图表中介绍的" UNLOCK ALL TRACKS" 使用的路线不能缩短,要注意。

秘密项目内容大公开

OPTION 中的秘密又有追加的项目了!表格中是通关数满足达到一列条件后增加的隐藏功能。

输入指令实现的隐藏模式

UNLOCK ALL TRACKS	△、○、○、△、下、上、上、下
INFINITE POWER UPS	○、×、△、□、×、左、×、□、□、○、左、○、上、△
MOTION BLUR	△、○、右、△、上、右、○、上、□
SLOW CPU	上、左、△、右、△、○、△、□、上、△、左
TANKS MODE	下、上、□、△、○、△、右、△
TOUGH GUYS	□、×、R1、○、上、□、下、上、下、×、□
ULTIMAT AI	○、上、△、○、左、△、□、□、×、下

达到 1 列之后按顺序出现

AUSSIE MODE	画面上下颠倒
TURBO VS FREEPLAY	VS 模式下主角速度加快
NINOMANIACS	主角变小
SUPER SLIPPY	主角变圆滑


天微星 九纹龙 史进



天暴星 两头蛇 解珍

地奴星 催命判官 李立





掌机乐园





机种:GB	厂商:任天堂 类型:ACT・??
发售日:年 2001 年 3 月发售预定	价格:3800 日元



机种:GB	厂商:任天堂 类型:ACT・??
发售日:年 2001 年 3 月发售预定	价格:3800 日元

"时空之章"的最新情报!!

"ゼルダの传说ふしぎの木の实"系列的第 2 作的正式名称终于决定了。"大地之章(临时题目),"就定为于了"大地之章",而"天空之章(临时题目)"则变更为"时空之章"。所以，我们要在这里向大家介绍"时空之章"的故事和登场人物。

顺便说一句，这次发表的名称中还缠绕着爬山虎这种东西。从爬山虎上长出来东西是游戏发挥重要作用的"剑麻的果实"。在"大地之章"和"时空之章"中，果实的模样是不同的。

"时空之章"STORY

由于不可思议的引导，当林克接触到トライォース之时,谜一样的声音响起……"我们要接受考验!"。耀眼的光芒将林克包围,当他再次醒来之时,他已经站在了陌生的森林当中。林克随着传到耳边的歌声的引导而在森林深处遇到了 1 位少女。被众多动物们包围而歌唱的她正是这次的女主人公"时之巫女妮鲁"……正当林克深深陷入到美妙的歌声中时，1 个巨大的黑影突然出现在了他们的面前!这个黑影便是想利用妮鲁的力量的"暗之司祭贝兰"。由于她的魔术,妮鲁在林克们的面前消失了。结果,妮鲁的命运是!?林克的新冒险开始了!

"时空之章"的登场人物

在"大地之章"中，除了主人公リンク之外，舞蹈少女ディン、袋鼠リッキー、见习魔法师メイプル、暗将军ゴルゴン等登场人物也被公开。而且，"时空之章"中的登场人物也终于被公开。这次向大家介绍的是主人公リンク，时空之巫女ネール和暗之司祭ベラン这 3 人。大家也许对リンク和ネール手中拿着的竖琴有深厚的兴趣，它好像是重要的物品……!?


林克

林克手中拿着的东西与ネール手中拿着的竖琴一样。它的效果也许会与『时之笛』有关系吧……!?


妮鲁

猛一看是非常沉静且知识性的女生，实际上掌管时间的流动的『时空之巫女』。


贝兰

使用奇怪之术的暗之司祭。她为实现自己的野心而想要利用妮鲁的力量。

1 346% サンダーボルト
2 641% D.D.D
3 638% バトルエンジェル
4 634% ブラックホーク
5 631% くもんズ
6 628% ケイジーズ

リーダー ケビン
だいかつやく!

「わたくしもごいっしょ
させてくださいませんか?

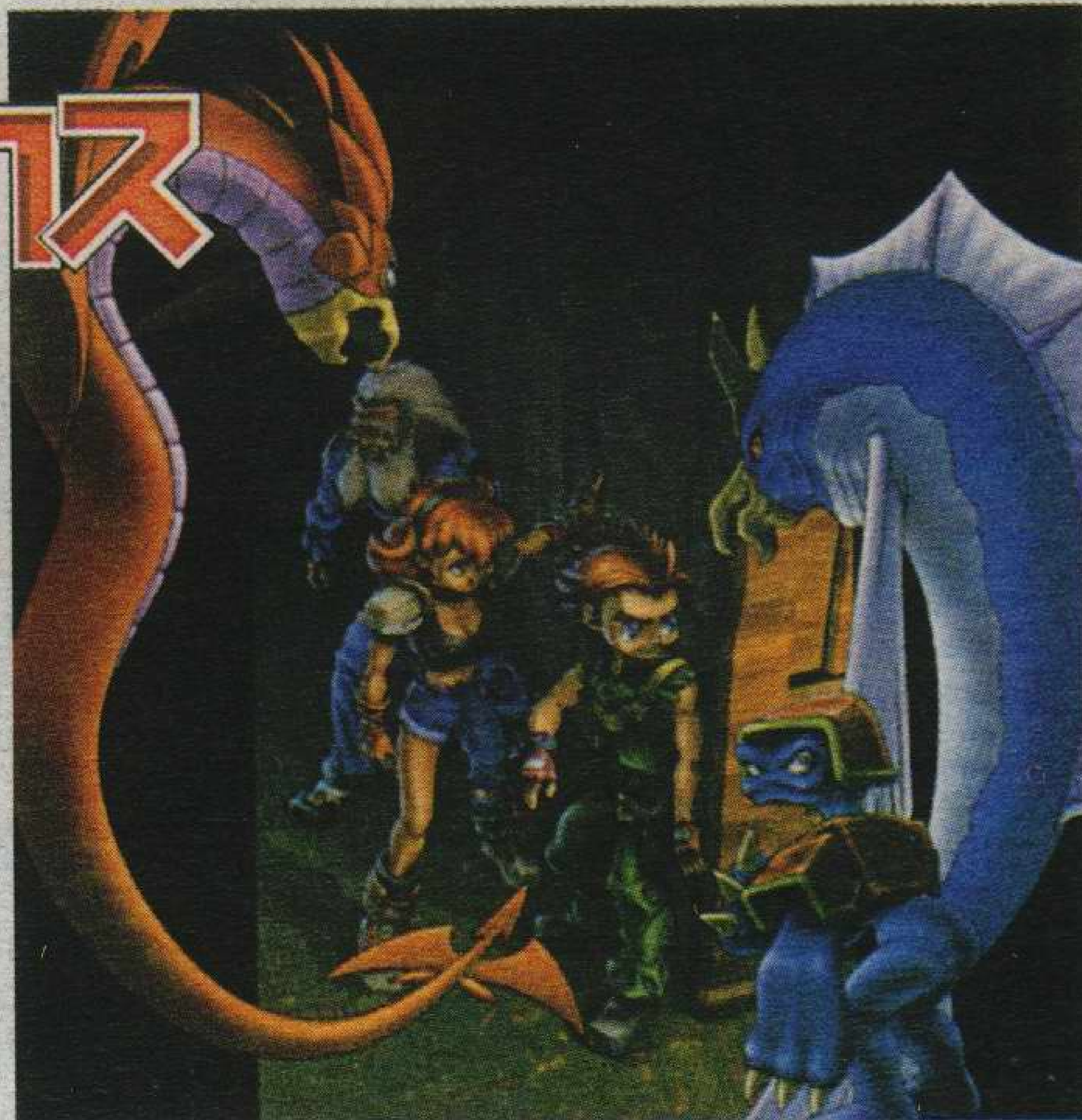
かくれんぼバトル

モンスター タクティクス

MONSTER TACTICS

怪物战略

MONSTER TACTICS



机种:GB 厂商:任天堂 类型:ARPG	
发售日:年 11 月 21 日 价格:3800 日元	

由口袋妖怪的开发者制作的"怪物战略"!

为了在怪物打猎大会上取得胜利，就要收集打倒怪物后的证据——"怪物战略"，这是本游戏的特点。由于游戏中有众多的隐藏要素，所以有很高的可玩度。

主人公的竞争对手们:主人公的目标是夺得怪物打猎大会的胜利,在这之前,还有很多对手将与你一同竞争,他们大多三人一组。



赖安

使用电系的技艺，原基尤达一道场的门下弟子。虽然很有天份，但因为人凶暴被逐出师门。



D. D. D.

少女达美妮率领的猎人队，上届大会优胜者，虽然总给主人公捣乱，但并不那么可恨。



黑色殿堂

一看就是很高位的三人组，分别为使用雷系、火系、炎系技的均衡组合共退击敌。



战斗天使

女性三人组，她们不但实力强大，还可以潇洒地应付战局，为此拥有许多 FANS，在女孩子中也极受欢迎。

怪物拓印

使用怪物扫描，就可以得到打到怪物后的证据——怪物拓印。



物品：迷宫中充满危险，好好使用物品，争取夺得大会第一！



药瓶

毒消

强化药

加速药

眼药

麻痹回复

药包

登场的怪物们

怪物分别具有火、水、风的属性，了解弱点对战斗有利！



鳄鱼怪

火炎魔兽系的地底爬虫类，在怪物中有着臭不可闻的气息……



章鱼

水中魔兽系的巨大章鱼，触角能伸长 4 米，怎么熏烤都不会死。



独眼巨人

水魔人系列的肌肉魔人，它非常像青蛙，有男子气概，很受欢迎。



狮兽

风魔人系的疾风兽人，动作快速，可以用鬃毛控制空气。



ROBOT

古代机械系列的疾风机器人，迷宫中备用的机器人可以操纵空气。



飞虫

飞行风魔兽系的飞行怪虫，有坚固而轻巧的外皮，体液中带有毒性。



超古代机械

古代机械系列的超古代产品，拥有人工智能，但级别极低。



宇宙珍兽

火炎魔兽系的宇宙珍兽，它是基利克星的食用家畜。

ドラゴンクエストIII



机种:GB　厂商:ENIX　类型:RPG
发售日:12月8日发售预定　价格:6400日元

传说，以新的样子再次出现……

FC、SFC上登场的《DQⅢ》将在GBC上登场，这部作为罗特传说完结篇也是人气最高的作品，得到众多玩家的期待。本游戏系统与SFC版《Ⅲ》一样，游戏性超群，清晰的画面和魔怪的动画都令人惊叹，没有《Ⅲ》经验的玩家也可借此机会体验一下，当然这次不是单纯的移植，还追加了GBC的独有要素，以前玩过的人也可以试一试。

转职 CHANGE OF OCCUPATION

要人物的LV达到1。本系列的转职系统也被移植，转职需



《DQ》里登场的职业

战士：战斗的专业人士，虽不能使用咒文，但可使用强力武器和防具。

武斗家：空手与敌人作战的武艺达人，特征是能出得意的一击。

魔法师：可以使用各类咒文，但不能使用武器战斗。

僧侣：可学习对仲间治疗和复活的咒文，可以使用武器和防具。

强盗：会找宝物，在作战中能从魔怪那里盗取宝物。

商人：不怕魔怪的商贩，可以冒险途中对到手的未知道具进行鉴定。

游人：值得炫耀的幸运值很高的悠闲达人，在成长中可修得。

贤者：会使用全部咒文。但它的转职需要特定条件。

勇者：只有主人公具有的职业，具有攻守平衡的能力。

性格系统 SYSTEM OF PERSONALITY

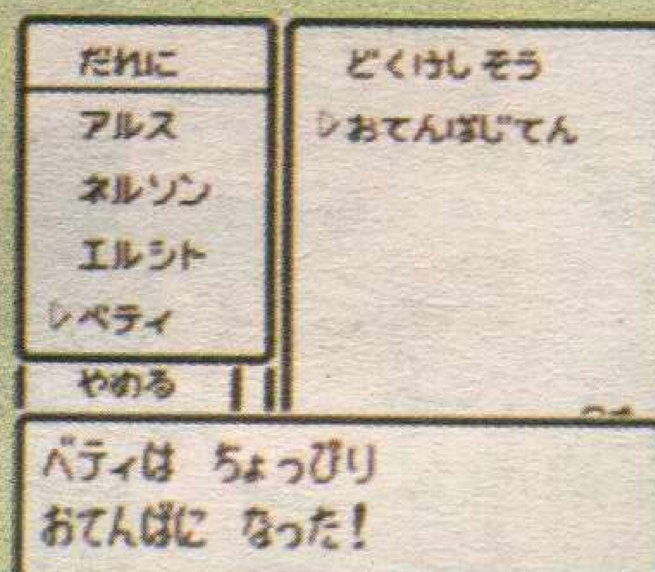
在SFC版《Ⅲ》中登场的性格系统是依主人公和仲间们的性格，在升级时可以改变能力的系统，GB版《Ⅲ》也忠实地被移植了这个系统，本系统的魅力在于依玩家的培育而造成人物的特征差异，下表为性格与能力的关系。

ちから：4
すばやさ：8
たいりょく：6
かしこさ：15
うんのよさ：4
エニクス そ：1
HP：12/12
MP：14/14
＊「なかなか ずのうめいせき
なようですね。

性格的例子	
ごうけつ（豪杰）	力能力上升
でんこうせっか（电光石火）	敏捷的能力上升
しあわせもの（幸福）	运的能力上升
タフガイ（硬汉）	体力能力上升
きれもの（快刀）	聪明和敏捷能力上升
おとこまさり（巾帼）	力能力上升，只限于女性

在冒险途中改变性格





主人公和仲间的性格可通过各式会话来改变。在冒险途中发现某些道具并使用也可以改变性格，使用得当可使人物按玩家想像地发展性格。

主人公的情况下

在冒险之旅途中，主人公会被问各种各样的问题，依据所答来决定主人公的性格，当然性格会决定以后的成长方向。





与仲间的相识 MEET A PARTY

《Ⅲ》是4人组队去冒险的故事，在GB版《Ⅲ》这一点当然也没变，仲间在鲁伊达店这样的地方可以加入阵营。选择店中的人物成为仲间虽然好，但若想找自己的仲间，可在店的2层登录希望的职业，性别和名字。



魔怪金币 MONSTER MEDAL

GB版《Ⅲ》新出现的魔怪金币是在打倒魔怪后得到的，种类达150种以上，使用通信线络的话，还可以和朋友进行交换。

时间流逝 THE PASSAGE OF TIME

《Ⅲ》的世界里存在时间流动，在旅途中就有昼夜变化，昼与夜最大不同在于去同一地点冒险，出现的魔怪会不同。夜里较容易出现强力的魔怪和稀有的魔怪，在战斗中必须要注意。





在白天怪物的等级比较低，性情也比较温和，但是当黑夜降临后出现的怪物属于高等级爆燥类的，它们有着很高的攻击力!

镇上也有变化

随着时间的流动镇的样子也发生变化，比如白天不能去的地方，夜晚就可通行了，把握时间的变化是解开谜题的关键。





魔怪金币的秘密

魔怪魔实际上同一种类中还分为金、银、铜三种类。如果都集齐了，似乎会发生什么……?

DQⅢ的世界 THE WORLD OF DRAGON QUEST Ⅲ

在《Ⅲ》的系统里，可以对精彩的故事进行检索，是个方便于冒险的系统。GB版《Ⅲ》也继承了这一点，以《Ⅶ》到《DQ》系列开始的RPG初玩者也可以安心地去冒险，在这里向大家介绍《Ⅲ》独有的便利系统。

记忆～回忆

在冒险途中听来的情报，可按SELECT键记忆下来，记忆下来的重要情节可以随时查看，相当方便。



◀▲使用这个机能玩者就不会忘记重要的情节了，当然这需要玩者有一定的日文水平才行。

重要的事情是不会忘记的!

奇妙的地图

在冒险途中得到的不思议地图是可以显示自己现在处于世界何处位置的便利道具，在造访新地域时，地图还可将它自动记录下来。







攻めCOMダンジョン ドルルアーガ™



GB ~攻COM迷宫~多尔亚卡

厂商:NAMCO	类型:A·RPG
发售日:2000年12月15日	对应:通信对战

“~攻COM迷宫~多尔亚卡”是一边守护自己的阵地一边向敌人的阵地进攻的动作RPG。游戏者要保护使用卡片而召唤克里查的力量之源“吉艾尔”。因此游戏者要抓住空隙的向敌人阵地进攻，并夺取敌人的吉艾尔。首先让我们来温习一下本作进攻和防守的战斗系统。

战斗流程

1. 用手中所持有的卡片来组成 *DECK*

首先要选择迷宫的卡片，并制作DECK(卡片的组合)。在本作中，不仅仅是能够召唤克里查的卡片，同伴和物品也全部都成为了卡片。在召唤强劲的克里查时要消费许多的MP。

2. 将克里查配置到自己的迷宫中

在迷宫中有游戏者的阵地和敌人的阵地。在进人迷宫这前首先要将克里查配置到自己的阵地中，用来守护自己的吉艾尔。因为敌人的BOSS会狙击这个吉艾尔。游戏者自身也能与敌人进行战斗。

3. 以敌人的迷宫中夺取吉艾尔

进攻敌人的阵地，并以夺取敌人的吉艾尔为目标。拥有3把钥匙之后才能够打开守护吉艾尔的门。在游戏者向敌人的阵地进攻之时，敌人的BOSS也会在游戏者的阵地中聚集并想要夺取吉艾尔，所以游戏者一定要尽快的夺取敌人的吉艾尔。

可以进行通信对战!!

在“VS模式”中能够与朋友们进行通信对战。也能够赌上双方的卡片来进行对战。在赌卡片的情况下，双方各从使用的DECK中选择一张卡片，胜利的人便会得到输了的人的卡片。而且还能够进行卡片的交易。可以通过和朋友们进行交换来攒齐全部的卡片。



►传达神的言语的巫女，是卡依的妹妹的第5代子孙。她的魔法能够回复位于同一房间内的朋友的HP。是个开朗、积极的女生。

女主人公卡莉亚

在很久很久以前，斯玛鲁帝国曾向巴比利姆之国发起过进攻。因为占领了巴比利姆的斯玛鲁帝国要建设一座塔，所以封印魔王多尔亚卡的杖所放出的光被遮住了。于是，杖的力量终于失去，多尔亚卡复活了。因此，勇士吉尔卡麦斯与巫女卡依一起打倒了多尔亚卡，并用杖再次将其封印。之后吉尔卡麦斯成为了国王，并再次复兴了巴比利姆王国。可是在那之后的100之后，巴比利姆再次受到了斯玛鲁的侵犯。吉尔卡麦斯的子孙——王子吉尔斯与朋友们一起应战，但还是落败了。吉尔斯抱着倒下去的朋友而向天祈求。于是，吉尔斯被一阵耀眼的强光包围，当他再次恢复意识之时，他已经位于边境的芬克岛上。吉尔斯与在那里遇到的巫女卡莉亚一起为了夺回巴比利姆而开始了旅程……。





游戏故事背景介绍

本作继承了从前有名动作游戏“多尔亚卡之塔”的世界观。继承“多尔亚卡之塔”的主人公吉尔卡麦斯的血统的王子吉尔斯，将要在那100年之后的世界中活跃。在这里，我们要向大家介绍吉尔斯开始旅程之前的故事!



◄本作的主人公，勇士吉尔卡麦斯的第5代子孙。能到了代替黄金铠甲的卡片，并要向多尔亚卡挑战。

主人公吉尔斯



皇帝巴尔斯卡



►曾经进攻吉尔斯的祖国巴比利姆的斯玛鲁帝国的皇帝。他在各种各样的地方布下了自己的部下，计划着想要阻碍吉尔斯的前进!

ドンキーコング 2001



大金刚 2001

机种:GB　厂商:任天堂　类型:ACT
发售日:2001 年 1 月 21 日发售预定　价格:3800 日元

STORY

在一个月黑风高夜，我们和迪迪负责看守一个香蕉仓库，此时恶名远洋的香蕉强盗团克雷姆林要来偷我们宝贵的香蕉！我们被关了起来，被那帮家伙也回热带丛林去了，次日金刚一来发现香蕉不见了！他愤怒地开始了从克雷姆林那里夺回香蕉的冒险，还有不要忘了救可爱的迪迪！

对应周全的《大金刚 2001》

这是一场强有力的大决斗，大金刚和总是精神百倍的迪迪大活跃的《金刚》系列，其最新作《大金刚 2001》，除了本系列惯有的动作冒险外，还追加了新要素。这两个新要素是 GB 本体的红外线通信机能和通信线路，pocket printer 对应，可以进行各种因素的娱乐。

游戏画面依然继承了以前那种写实的风格，动作技巧是本游戏的重点。



各类新要素

有趣的钓鱼迷你游戏

大金刚乘坐小舟正在开心地钓鱼呢，使用通信线路的话，还可以在同伴间进行钓鱼对战！

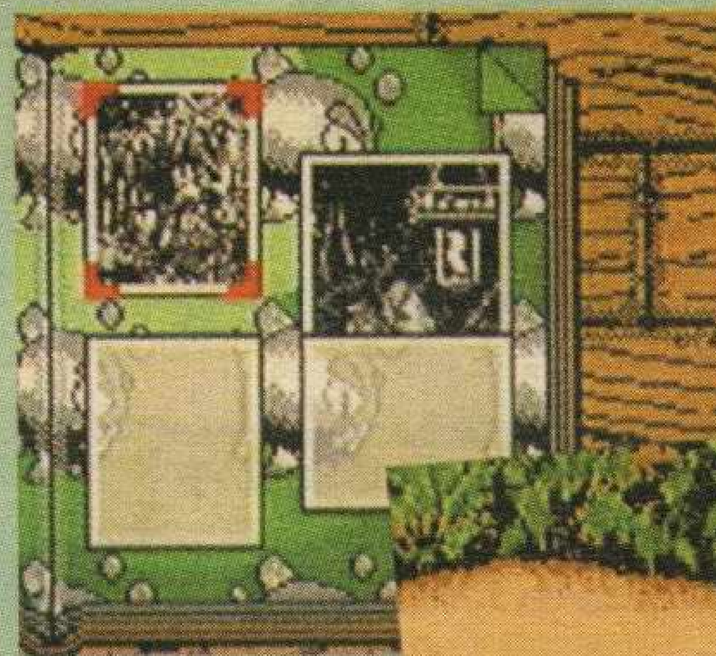


▲用鱼钩上的鱼食来吸引海中的鱼类。

除了香蕉还能得到什么呢?

在绿香蕉附近仔细寻找到某种标记，使用 pocket printer 通信线连接的话，就可以把这种标记打印了！







用 Pocket Printer 打印!



▼再次收集齐字母吧!

GB 心跳传说 魔法阵グルグル

厂商:ENIX	类型:A・RPG
发售日:2000 年 11 月 17 日	对应:GBC 专用、红外线通信

成为勇士之前是不能返回的!?



以漫画和动画博得人气的"魔法阵グルグル"在 SAME BOY 上登场。以成为勇士为目标的少年妮卡和少女魔法师克克里将要围绕着古代魔法グルグル之谜而展开冒险。通过在暗魔法结社中完成各种各样的建议来赚取金钱,同时还要一边整理装备一边磨练剑的技巧。

HOW TO グルグル!

所谓グルグル是指描绘魔法阵并将拥有其图形的力量引出来的魔法。它不仅仅能够用来攻击敌人,也可以用来回复自己们。在使用团团转之时,要按顺序来决定魔法的系统和属性。

决定系统



决定属性



发动

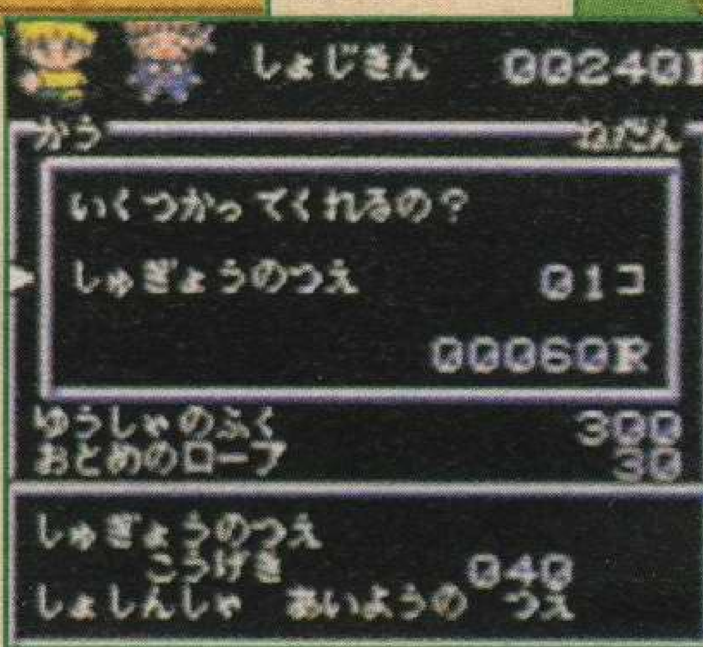


赶快去冒险!

冒险的第 1 步要从情报收集开始。除了要反复和镇上的人们进行对话之外,还要经常光顾出售各种各样的物品的商店,以便好好的准备冒险。在场地中遭遇到妖怪之时,注意别忘了准备回复物品。还有值得一提的是,在冒险中,游戏者会遇到动画和漫画中众人熟悉的人物。



◀在城镇中,选择被表示在地图上的场所而进行移动。有脸出现的地方正是现在的所在地。



▶在商店中能够购买到装备品回复物品。由于城镇不同,所以商店里所卖的东西也不同,因此务必要核查一直。

▲对于那种出现在场地上的妖怪,你一拦近它,它便会向你发起攻击。二个要使用剑来进行战斗,而克克里则要使用团团转来进行战斗。

也能够进行通信对战!

在利用红外线通信而进的对战模式中,可以使用本篇的资料与朋友们进行对战。





GB 口袋妖怪 水晶

厂商:任天堂	类型:RPG
发售日:2000 年 12 月 14 日	对应:通信对战

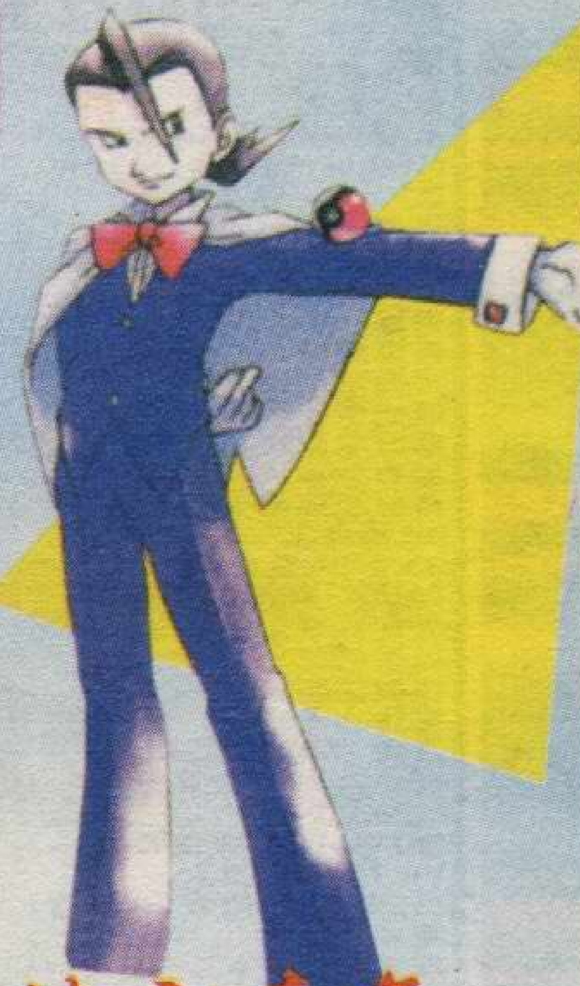
这是以"口袋妖怪金・银"的世界为基础、加入了各种各样新要素而登场的"口袋妖怪 水晶"。这次我们要向大家介绍围绕斯依克和安诺而展开的新情节,这部分情节在"金・银"中是没有出现过的。除此之外,我们还要向大家介绍本作中的变更点。

围绕着斯依克的剧情

在本作中,故事是围绕着传说中的口袋妖怪斯依克来展开的。在冒险的途中遇到的青年米那基好像正在找寻斯依克。现在明朗的内容是,米那基和主人公早晚都要进行战斗。到底会是什么样的剧情在等待着游戏者呢!?





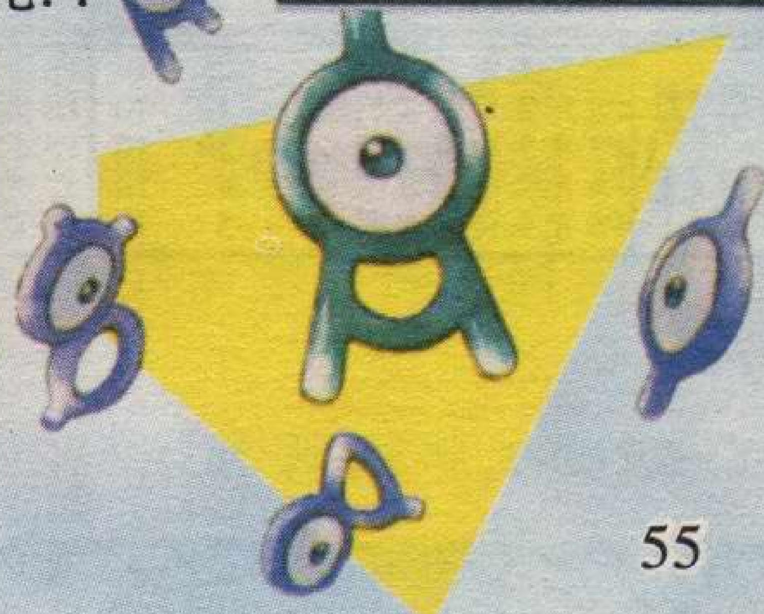


谜之青年米那基登场!

安诺之谜终于明朗化!?

以字母序列为形式的安诺身上虽然有许多的谜团,但是在本作中,这些谜也许都会被解开。在位于阿尔夫的遗迹中的石版的小房间中出现了谜的模样! 安诺他们的身上倒底会发生什么呢!?





除此之外还有许多变更

在"口袋妖怪 水晶"中,除了追加新情节之外还有许多的新要素! 在本次的作品中除了能够拥有的技能有所不同之外,在育成方面好像也会出现一些影响?





迈向21世纪的 PLAYSTATION

20世纪 PLAY STATION 游戏软件 TOP 20

PLAYSTATION 登场 6 年间发售了总共约 8000 多个游戏，本次我们在所有游戏软件中挑选出前 20 个向大家做一下介绍，玩者可以根据他们所得到的点数来看出它们在玩家心中的地位，在这前 20 个作品中 SQUARE、NAMCO、KONAMI、CAPCOM、SCE 等大牌厂商占据了主导地位。

1 最终幻想Ⅶ



1181万2633 POINT

PS游戏软件评分第一位"FF"系列在PS上的第一作，游戏角色与地图首次使用多边形表示，并在游戏之中穿插CG MOVIE的革命性作品，魔晶石和角色固有的超必杀技是这款作品在游戏系统上的一大特点，累计贩售达328万本，在玩者之中有很高的评价。还是因为SQUARE为我创造了一个新的《FF》世界。



累计贩卖本数	期待新作
3位	3位
玩家选择名次	**ファシ通名次**
1位	38点

平均完成时间 40小时

机种:PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
媒体:CD－ROM×3	发售日:97年1月31日	

2 龙者斗恶龙Ⅶ



1139万415 POINT

几次推迟发售日的的日本国民RPG，玩者并没有因它的数度推迟而失去信心，并且有超过FFⅧ的销售记录，这并不是因为它在视觉上的冲击，而是因为它的内含和品质的保证，事实上这款经过差不多4年的时间制作的超大作也没有让支持它的人失望，人们对这个系列的热情是不会因时间的推移而改变的。ENIX也好象在向人们说DQ永远是RPG的希望。

累计贩卖本数	期待新作
1位	1位
玩家选择名次	**ファシ通名次**
9位	38点

平均完成时间 100小时

机种:PS	厂商:ENIX	类型:RPG
媒体:CD－ROM×2	发售日:2000年8月26日	

3 最终幻想Ⅷ



957万7089 POINT

PS版"FF"系列的第二作，人物比例改为8头身，更具真实感，虽然许多玩者对这个作品的系统颇有非意，但借着一干帅哥靓妹的表演为它赢不少分数，FF也借此扬名世界，游戏中的CG动画可称得上是20世纪游戏界的经典之作。特别是首次加入了由王菲主唱的"EYS ON ME"，让许多不玩游戏的人都知道了FF的魅力所在。

累计贩卖本数	期待新作
2位	4位
玩家选择名次	**ファシ通名次**
2位	37点

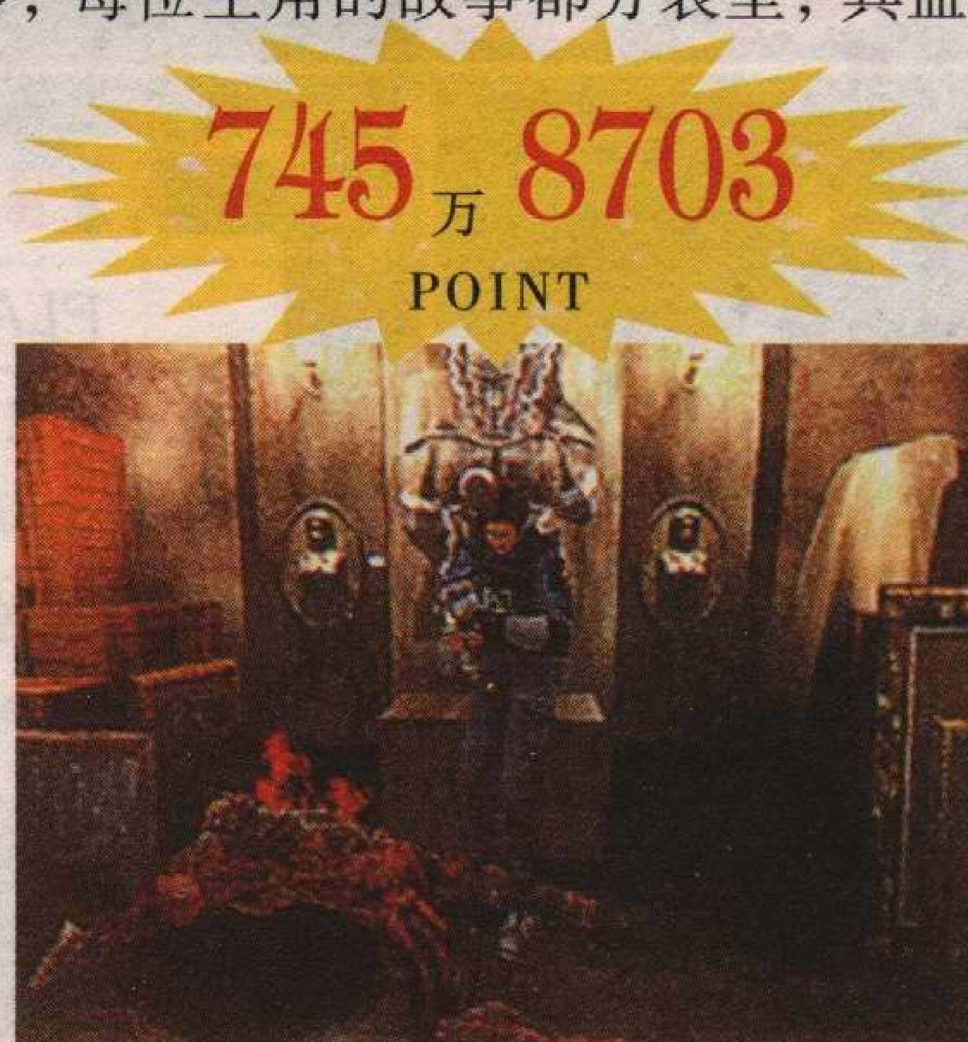
平均完成时间 40小时

机种:PS	厂商:SQUARE	类型:RPG
媒体:CD－ROM×4	发售日:99年2月11日	

4 生化危机3

CAPCOM恐怖冒险游戏系列中最受欢迎的一作，游戏中的隐藏要素很多，每位主角的故事都分表里，其血腥程度比前作更高，喜欢恐怖冒险游戏的玩家都认为这是生化系列中最为精彩的一作，这也是CAPCOM的看家法宝之一，超200万的销售成绩确实值得其它同类游戏学习。

745万8703 POINT





累计贩卖本数	期待新作
6位	5位
玩家选择名次	**ファシ通名次**
4位	37点

平均完成时间 5小时

机种:PS	厂商:CAPCOM	类型:AVG
媒体:CD－ROM×2	发售日:98年1月29日	

5 最终幻想Ⅸ



口号是回归原点，人物的比例改回原来的3头身，久为的水晶再次出现，黑魔道师的模样又让沉睡在人们心灵深处的回忆再次被唤起，游戏的世界观也再次使用了幻想型，但是由于与前作的时间间隔较少所以期待得分项比较少。

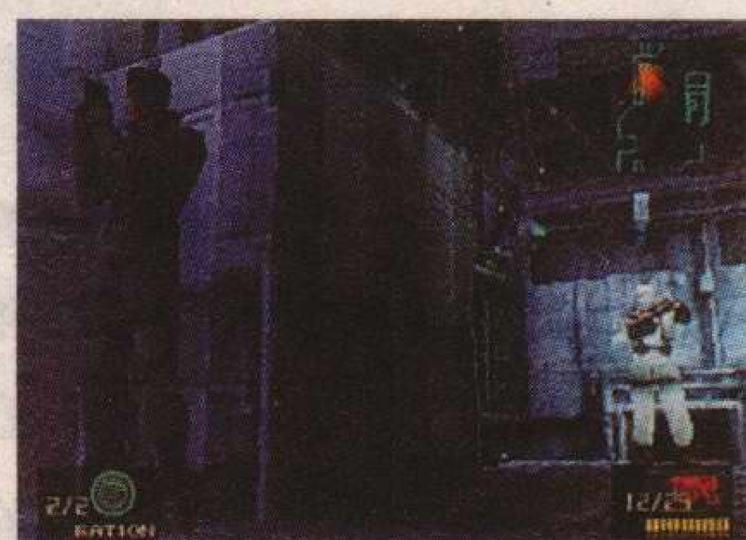
累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
4位	15位	5位	37点

平均完成时间 60小时

机种：PS 类型：RPG
厂商：SQUARE
发售日：2000年7月7日

718万6299 POINT

6 燃烧战车



FC时代的动作游戏名作续篇，游戏依然是军事题材，SNAKE作为特种兵让人们看到了那种有危机中求生存的紧张感和刺激感。这一点是它成功的要点，它的下一作在PS2上发售，看过画面的读者应该对它又有了一个新的认识吧！

累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
45位	2位	7位	37点

平均完成时间 15小时

机种：PS 类型：ACT
厂商：KONAMI
发售日：98年9月3日

707万9220 POINT

7 达比赛马



竞马育成的模拟游戏，在国外有相当的FANS，但是由于我国的国情使人们对这款游戏不太熟悉，这主要是我们对于一些世界名马的历史和名称几乎都不知道，但如果你对赛马感兴趣的话，这的确是一部很好的作品。

累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
7位	11位	10位	35点

平均完成时间 50小时

机种：PS 类型：SLG
厂商：ASCII
发售日：97年7月17日

574万1197 POINT

8 GT赛车



以超真实的画面和操作感展现在玩家面前，游戏中收录的车辆超过了100种，丰富的游戏模式让游戏可玩度更高，虽然在它的发售前人们并不看好，但发售后销量却节节上升，SCE的制作实力逐渐被玩者认可。

累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
5位	98位	14位	35点

平均完成时间 30小时

机种：PS 类型：RAC
厂商：SCE
发售日：97年12月23日

571万2417 POINT

9 生化危机



在这款游戏发售前人们只是在《街霸ZERO》收录的演示版中了解到它是个恐怖冒险游戏，甚至就连CAPCOM自己也没意识到它会成功，发售后人们才意识到恐怖冒险游戏的时代来临了，而开创这个时代的正是《生化危机》。

累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
12位	92位	3位	38点

平均完成时间 15小时

机种：PS 类型：AVG
厂商：CAPCOM
发售日：96年3月22日

553万9842 POINT

10 铁拳2



在街机版就深受好评的3D格斗游戏的代表作，PS的移植版相当成功，每名角色的连续技和空中COMBO都得到很大的提高，使用角色也增加了很多，它的存在使NAMCO在3D格斗上可以完全跟SEGA对抗。

累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
17位	10位	8位	38点

平均完成时间 5小时

机种：PS 类型：ACT
厂商：NAMCO
发售日：96年3月29日

541万5719 POINT

11 铁拳3



铁拳系列的第3作，无论是画面还是游戏模式都让人们感到惊讶，这也是PS上此系列的最后一作，它圆满的姿态让人们更加钦佩NAMCO在制作上的实力。这个作品在此系列3个作品中是得点最高的，这也体现了人们对它品质的信赖。

累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
13位	14位	17位	39点

平均完成时间 5小时

机种：PS 类型：ACT
厂商：NAMCO
发售日：98年3月26日

525万4087 POINT

12 最终幻想战略版



以《FF》世界观为主体的S·RPG，游戏画面的风格很象《皇家骑士团》，游戏中隐藏要素很多，最能引起人们话题的就是《FFⅧ》主角克劳德的加入，游戏系统是将《FF》和《皇家骑士团》的完美结合。

累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
11位	8位	11位	34点

平均完成时间 50小时

机种：PS 类型：SRPG
厂商：SQUARE
发售日：97年6月20日

517万4785 POINT

13 生化危机 3

CAPCOM 人气恐怖冒险游戏的第 3 作，基本系统与前两和相同，加入了角色躲避动作，追踪者的强悍和恐怖至今还记忆深刻，最后追加的生存模式是对玩者动作熟练度的一大检验。最近它还发售了 DC 的移植版。



累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
10位	17位	18位	36点

平均完成时间 5 小时

机种：PS 类型：AVG
厂商：CAPCOM
发售日：99 年 9 月 22 日

509 万 1880 POINT

14 GT 赛车 2

系列的第 2 作，车辆总数达到 500 辆以上，CD 数也增到 2 枚，但是由于人们对它的期待过高，再加上几次发售上的延期，使得它并没有很高的销售成绩，不过对于追求真实的玩家来说这是一款不可多得的 RAC 游戏。



累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
9位	13位	29位	34点

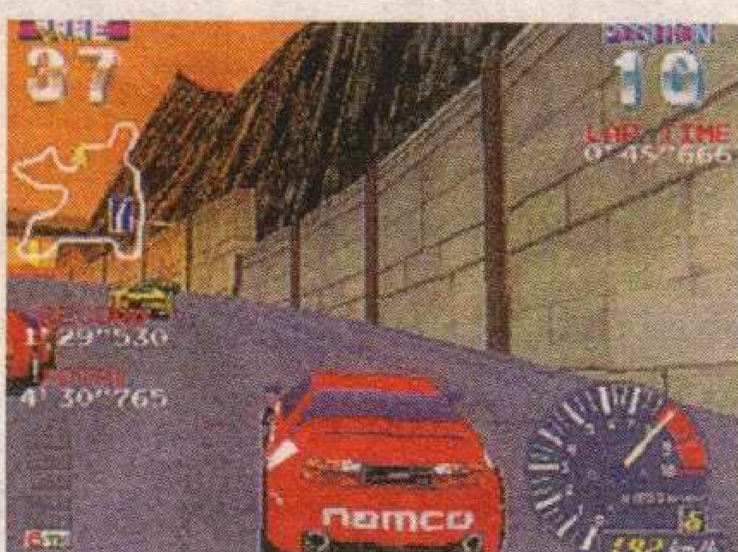
平均完成时间 30 小时

机种：PS 类型：RAC
厂商：SCE
发售日：99 年 12 月 11 日

493 万 5571 POINT

15 山脊赛车 2

这是 NAMCO 在 PS 诞生时制作的杀手级软件，本作是系列的第 2 部，画面和操作感都提高了不少，与 GT 不同的是它追求那种超车时的刺激和快感，再有一点就是它可以利用对战线进行比赛，这在当时确实是很有新意的。



累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
24位	26位	22位	39点

平均完成时间 5 小时

机种：PS 类型：RAC
厂商：NAMCO
发售日：94 年 12 月 3 日

473 万 1798 POINT

16 寄生前夜

以同名小说改编的冒险游戏，游戏中 RPG 的要素很浓，故事是完全原创的，游戏中 CG 与多边形的结合恰到好处。隐藏情节中那座大楼可是相当难打的，有许多玩者当时都拆在这了，总体来说它是可以和生化系列相对抗的 AVG。



累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
19位	7位	24位	33点

平均完成时间 40 小时

机种：PS 类型：RPG
厂商：SQUARE
发售日：98 年 3 月 29 日

465 万 5356 POINT

17 异度装甲

SQUARE 初次使用动作 MOVIE，在当时成为了人们的话题，游戏情节相当丰富，机甲对抗时的连续技让 RPG 玩者大开眼界，这个原创作品至今还有回味的地方，在某地方说它超过了《FF》一点也不过份，真希望它的续篇赶快公布。



累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
22位	22位	6位	31点

平均完成时间 40 小时

机种：PS 类型：RPG
厂商：SQUARE
发售日：98 年 2 月 11 日

447 万 1442 POINT

18 加沙・领域篇

由 7 个不同种族的人各自发展其独自情节，悟得技系统依然健在，同伴可以加入到 15名，让玩者有了更多的选择，组合技和组合术比前作更为进化，玩者甚至可以在战斗中创造出几十万的伤害力，真爽啊！



累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
16位	9位	20位	31点

平均完成时间 30 小时

机种：PS 类型：RPG
厂商：SQUARE
发售日：97 年 7 月 11 日

445 万 7797 POINT

19 心跳回忆 2

有了众多 FANS 的恋爱 SLG，在日本成为了一种社会现象，前作所取得的成绩是所有其它同类游戏不能与之相比的，自从第 2 作公布以后人们对它有着相当高的期待度，两部作品之间或多或少有些人物上的联系。



累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
89位	6位	13位	33点

平均完成时间 3 小时

机种：PS 类型：SLG
厂商：KONAMI
发售日：99 年 11 月 25 日

444 万 4351 POINT

20 大众高尔夫

虽然在我国高尔夫运动不象国外那样普及，但这款游戏确是游戏玩家们相当容易上手的，其实在 FC 时代这类游戏就有不少人喜欢，本作品正是靠简易的操作性和丰富多彩的模式而受到 FANS 的欢迎。几个人一起玩的时候更有乐趣。



累计贩卖本数	期待新作	玩家选择名次	ファシ通名次
8位	-	53位	30点

平均完成时间 20 小时

机种：PS 类型：ACT
厂商：SCE
发售日：97 年 7 月 17 日

435 万 3999 POINT

名作大家谈

栏目回归，欢迎大家来参与

请在稿件上注明详细的地址和真实的姓名，以便于文章被刊登后稿费的邮寄。

责编/DRAGON

很早就收到了下面的这一封信，内容非常有趣，而且最难能可贵的是让我"竟然不知道用在什么栏目好"……

想来想去还是搁在这里吧，看一看他们的故事，许多的玩家也应该有共鸣吧！

DRAGON 老兄：

见信好！我又写信来了。这两天是教师节放假，无事可做(外面在下雨，而且由于线路检修目前全区停电)，于是又拿起了笔……

现在我市仍未出现9月号杂志(不会被抢光了吧)，只有等待……刚开校确实没什么事，于是前几天又和朋友们去玩PS的老游戏，结果确实又出现了许多新乐趣，不知你们在打机打得自己都变了形，成了变形金刚之余是否还有闲情逸致来找这些有趣的乐子，那么我把一些好玩的东西献上，没事大家一起乐吧(不知算不算密技？管他呢)

首先是"天诛"，这游戏有点年头了，但大家仍乐此不疲，在要是扔地雷取乐，像第一关与商人见面之前先扔一炸弹下去，随即跳下，于是"轰"一声后，主角全身着火仍在念台词，真是敬业；另一典型是第四关，在鬼阴必经之路上全埋上地雷，尤其是门外与对面的屋顶，结果鬼阴一出现便被狂炸，打败他后此人按剧情发展跳出门外，"轰隆"！鬼阴君浴火仍坚持念完台词后跃上屋顶离开，只见一路火光，尤其是当他从屋顶那边跳下，踩上最后一颗雷时，情景极为喜剧，当时我们全笑得胃抽筋，有空你也试试吧！

另一个是"燃烧战车"，搞笑程度也相当浓，例如用斯内克把女主角由背后勒住，一路拖进男厕，同时为其配音"来吧，小姐……"或是穿上隐形迷彩，再套上纸箱于卫兵面前招摇过市；或是用遥控飞弹由背后靠近敌人，在其背后停住不动，只待其转过身来……

还有一些"不要命"的尝试，如"生化3"里尝试用小刀插追踪者，看几刀干掉它，结果十四刀后主角身亡(一直未用回复)；"FFT"时养出黄金陆行鸟后把飞空艇扔至另一大陆，再乘黄金陆行鸟回农场放掉所有陆行鸟，看你史氏如何收场；"FFT"里全体角色换成初始武器后打最终BOSS；"星海2"不用魔法战斗；"首领蜂"里先自杀至只剩一机再打；"心跳"里爽约至所有女孩都放炸弹为止……恐怕连游戏里的主角都要哭了。

此外也有几个意外发现，象"恶魔城X"里，主角被石化后会随机出现巨大恶魔化，样子极酷；"KOF'99"中偶然出现的定格，一切操作均无效，只有时间在减少，唯有苦笑："电脑要赖！""WE4"里每边先罚下四人再打，只见罗纳尔多与卡洛斯两个速度为9的球员百米赛跑，(追球) 结果赢的居然是1.68米的卡洛斯！

但乐极生悲，尽兴之余也有一惨剧发生，我的PS记忆卡……不见了！众友均作幸灾乐祸状，大笑："活该！"其实我倒不心痛记忆卡，心痛的是里面的纪录……也没什么啦，也就是打了100多小时的"FF7"，80余小时的"FF8"，全仲间，全武器收齐的"时空之轮流"，通关6次的"寄生前夜"，可在家秒种内干掉最终BOSS的"恶魔城"，正在狂追心上人的"心跳2"，已收介齐全人物的"幻想水浒传2"，打出全面面的"铁拳3"、"KOF"以及精心在打的"FF9"……真正损失惨重哪！DRAGON兄，为我默哀吧！

四川内江　付晓飞

潜藏在暗夜中的恐怖 计算自己呼吸心跳的感觉

真正能给人类带来恐惧感的到底是什么？是血粼粼的杀戮？是怪物那峥狞的脸？还是恶心的变异场面？

这就是真正的恐怖吗？如果它是？那我为什么会看到一边看着电视里血花四溅的怪物吃人场面一边对着餐桌大口吃喝，拿它当开胃剂的人，半夜里起来竟然不敢单独一个人去上卫生间呢？

人类真正惧怕的是什么？不是直截了当的血腥，暴力。而是一种对未知世界的恐惧，那是一种从心底凉透全身的体验，那是一种身处黑暗，而无从知道自己在下一个三分之一秒是生是死的感觉。

塔尔干有个山谷，经常能在里面找到尸体，有人就传说山谷里有妖怪。可死在山谷里的人全身上下一点伤痕也没有。

后来人们才知道，那山谷半夜由于风大产生回声，会发出惊天动地的仿佛鬼哭狼嚎的声音，原来死在山谷里的人不是被妖怪杀死的，而是被风声吓死的。

人类就是这样好奇而的动物，好奇使人类去探索，去进步。但也使人类总对未知世界产生恐惧。但同时这种体验也是十分过瘾的。

游戏业的大师KONAMI看到了这一点，所以她推出了一部作品《寂静岭》。

一个可以不必冒生命危险但总让你受精神刺激的游戏，一个让你在暗夜中充满惊疑的奔逃，你一边玩一边深呼吸的游戏。

曾经有个玩生化危机一点都不害怕的朋友，玩《寂静岭》只五分钟就放下了手柄。

当然，还有比他更弱的，那就是我，我玩寂静岭的时间都在9:00以后17:00之前，也许有人要笑我，我会接受的。

但是，我想说的是，第一次走进寂静岭的大门看着前方

谜一样诡秘怪异的暗雾。听着天空盘旋着的什么东西发出的那如同嚼骨般的磨齿声，四周那凄凄切切的微弱的哀号（使用震动手柄的朋友更害怕，那颤颤的节奏简直是催化剂）。

了解以上的一切，我想不怕才怪！

然而这还不够 KONAMI 这个狠心的家伙，又给了我们一种最令人手心发凉的东东——那就是黑暗!!

这是人类几千年来一直无法摆脱的恐怖宿敌。

于是原本就深不可测的怪物变得越发深不可测。

于是原本就诡异迷离的剧情变得更加诡异迷离。

于是原本就心惊肉跳的玩家变得更加心惊肉跳。

玩家们在黑暗中狂笨着，在黑暗中搏斗着，总是感觉自己身后有东东，总是停下来检查。又猛然回头，检查自己前面有什么东东……

KONAMI 就是这样的残忍，他总在大力的揉搓着玩家神经。

然而，KONAMI 又是仁慈的，他给了我们一些光——

打火机、灯……

这是我们能勉强地看清来袭的动物和怪兽。

使我们将将可以应付。然而，残忍就是残忍！他给了你光，但他只给你一点点，那是只能看到眼前，看不到远处，只能看到现在看不到将来的那么一点点……

一种看到了很小一些但又对看不到的另外很大一些包含着极其恐怖的一点点。

在玩家在暗夜和幽雾中挣扎时 KONAMI 还是觉得不够。

于是他又奉上了一道菜——那就是音乐。

那有如异教徒集会般的音乐，好似一声声沉重的预言。

那就是你打不过，走不了，逃不出的寂静岭……

不过游戏终归是游戏，打穿了就自然走出来了呢。

不过，会不会有心有余悸的感觉呢？

北京　高小刀

误入崎途的《恐龙危机 2》

老实说，如果没有 CAPCOM 的金漆招牌；没有 B10 系列的狂热；没有 DC1 代的斐然战绩；甚至没了始前巨兽的魅力，手头上的这款《DC2》顶多也就是个二流作者的二流作品。

前作的魅力在于和恐龙的“狭路相逢”营造出的紧迫感与危机感，使作品具备了恐怖的要素，同时激发了玩者的求生欲望，从而有效积极的利用各种药剂来逃避恐龙的袭击。虽然这样做有些局促，甚至让人觉得在绕圈子。不过由于声光效果的出色渲染和情节的紧凑，玩者通关时往往并不这样觉得，基于此，才有 3 类似的 BIO2 的大成功。

不可否认，CAPCOM 公司是个求新求变的典型，他们在量产的时候也会考虑到引入新的要素并以此为卖点，而这款几乎不用什么时间就赶出来的 DC2 就是一个实验品。“击倒的快感”这一要素向来是 FTG 和 ACT 的专利，成两两单挑，或是英雄闯关。CAPCOM 这次将之融入 AVG 并以此大作文章以积极方面看是一种有胆决的尝试；从另一方面看却凸现了 CAPCOM 并未摆脱 BIO 的阴影的一种无奈之举，它既要继承 BIO 的要又要推陈出新以此来证明自己分支血统的纯正。令人遗憾的是这经这次正是走向了反面。

轻而易举的不断击杀层出不穷的恐龙真是有些滑稽，恐龙本是以凶猛，触目惊心为卖点，现在反成了院子里养的鸡鸭一船作地人宰割；更可笑的是击倒恐龙后所获得的大概属于超自然物质的 PT3，用它竟可以买到取之不尽的弹药和药物。即使大家都没有到过白垩纪，但可以肯定，物质守恒定律还是遵守的。面对这样的奇思异想，除了摇头，只能说残念了。另外主人公的继承（若以不同作品而庥那直接点说就是抄袭）让人没有新鲜感，CAPCOM 这样做只能解析为以人物的气来刺激人们的购买欲了。另外在系统方面，没有继承前作的麻醉弹，只要是出于本作的“击倒”号召，既然是“以暴易暴”那麻醉弹就显得多余了。这也使得系统的连贯性受到一定程度的破坏，而且失去了有特点的设定，这一损失绝对不是多了几款枪友所能弥补的。

即便它有诸多不是，想一玩的话还是无妨的。毕竟，CAPCOM 是 AVG 系列的始祖，毕竟它是第一次将巨硕的恐龙作得如此的栩栩如生，逼真传神。

只是那次在一不足十平方米的小店里听老板说这游戏第一天就卖出了 200 多份让我有些惊异，继而担心，在量产的背后厂家是不是也适可而止的学习一下 NINTENDO 的精品主义路线呢？脚是自己的，最怕的是拿了石头又不经意的松了手，到头来后悔的绝不会是旁人，但愿我是杞人忧天吧。

江苏　钟德光



当今热点

游戏店，一直是家用游戏机玩家的一个小据点，关于这一话题可说的确实很多很多。本文主要是站在一个"旁观者"的角度上来看的。

题记：电玩商店简称"玩店"确显牵强，但玩字双关可取玩味调侃之意，勉强 也能说通。拙作内容略有哗众，实非笔者本意，望诸看官切勿执着于一一对应。
聊此蛇足，以作声明。

一直有这样的念头，把电玩一族按"价值"形态不同分为"无机族"和"有机族"。所谓"无机族"即指无主机的电玩爱好者，除纯街机高打外也有大批因手无寸机而以包机为生的以学生为主的生力军。而"有机"自是不言而喻，因怀抱古典 FC 者亦可称有机，故此族群阵容颇为庞大。广大有机物——OH！对不起，是有机族——已成为中国 D 型电玩产业的有力基石。

经常出入游戏店似乎是有机物们的一种共性。不否认可能会有从不亲临现场，以邮购手段来满足个人精神需求（及满足他人物质需求）的稀有玩家，只是近来虚假广告略有抬头，被坑者如雨后春笋，怎不教人心存芥蒂？对受害人通常是表同情，劝节哀，并痛斥无良商人；偶有闻一仁兄邮得良品，且价格不菲，顿生羡慕，且无不仰望，叹其勇气（运气），美国谚语有云：幸运属于勇者！邮购本是平常得紧，可现如今竟也成为"勇敢者的游戏"了。似乎还是店家保险些，毕竟有间庙在，不怕和尚跑，万一物品质价不成比例也好找"方丈大师"理论，说是定方丈会本着我佛慈悲，予以调换。不过理想与现实总有差距，虽店内通常没有"概不退换"的标牌，但这与"不准随地大小便"一样是种惯例，又何须明言？要求退换就如同要求在店堂内"方便"，店主又岂会轻易答应。不过当前行业竞争激烈，有识之士便放宽政策，在一定前提下不退可换，如新购软件读不出来，买主前来退换，BOSS 一脸无辜，说了一通自己经营的难处，"生意难！难于上青天！"尔后一咬牙一跺脚，露出无偿献血时的坚毅神情道："好吧！就换给你吧！"顾客自然十分感动，一边道谢一边从 BOSS 推荐的几款旧作中随意挑换了，或许这些 GAME 不怎么好玩，但已将损失降到最低点，也就不必太过执着了。"清理库存，盘活资金。"换与不换孰高孰低可明鉴了吧！（吾家中软件数百，四分之一源于"换"，此类软件几乎全入床下纸箱，美其名曰"封印之遗迹"，想必不久的将来，"封印之遗迹 II"也会形成吧！！）

游戏店其零售型行业特征决定了其对经营场地的要求不是太高，通常十几平米便可，二十几平的店面属豪华。上海市中心，寸土寸金，也见过几平米的小店，如走廊里搭起的违章建筑。吾一友在北京求学，曾按杂志广告寻一店，他于店址所在路段走了三个来回，未曾得见，再度细觅，终在一旮旯内识其真面目。既能在杂志上发广告，也真是"店不可貌相"了。店大店小是一回事，招牌可马虎不得，店名须朗朗上口，雅俗共赏，如……（为避广告之嫌，此处删去一百字）而后缀更为讲究。有开在斜对面的两家店，一开始都叫"XX 游戏店"，几日后一店为显其名时尚，改为"XX 游戏专卖店"；有人笑其无知，"专卖店"只有代理商才可称之，"专卖店"只好改成"专营店"；又觉店字无气魄，改成"XX 电子商行"，引来不少发烧友来问 HI－FI；后又称"XX 电玩总汇"，"XX 游戏梦工场"等。如今另一 XX 游戏店仍巍然屹立，而斜对面已成"XX 面包房"，倒不见其又更名为"XX 面包总汇"什么的。也非所有的店都有名字，毕竟有些店只是商声场中的一个柜台。柜台租价并不低于普通店面，且通常非风水旺位，说不定还在角落，柜台 BOSS 的初衷是想沾些大商场的人气，孰不知现在的商场营业员比顾客还多，也只能享受免费"冷气"以求平衡了。不过入大商场后名头也不小，在第一百货租个柜台便称"一百"，大也琳琅满目应有尽有之势；而在华夏商城又取意"华夏"二字，更是洋洋大观，比"一百"有过之而无不及。

游戏店 BOSS 多为 20 来岁的男性电玩爱好者，开店旨在兴趣，多数不太在意什么经营艺术，所幸此行业饱和度不比服装餐饮，有熟客便可维持。无法维持的情况亦有，如门客过多：二十来岁，友人中喜电玩者自是不少，常泡于店内的即为"门客"，除在店内蹭机玩以免自家电费及主机折旧外，还可"借"些最新力作（归还时该作已成"经典"）来过过瘾，何乐不为？因店内嘈杂营业额下降不说，营业款时而也会短缺，BOSS 碍于朋友颜面不好发作，干脆关门大吉，转做他行，并暗下决心："有机会也当门客！"又如合伙人经济纠纷：几个电玩同好死党合伙开店以降低风险很好理解，一开始总是会说些场面上的话以表自己是多么的义薄云天，视金钱如粪土，但终因粪土之争搞得一拍两散也是屡见不鲜。倒是有些三十岁以上对电玩仅懂皮毛的阿莱却将电玩店搞得有声有色。究其原因大概是专心经营，有门有路，经济独立，谢绝门客……只要经营得当，一店养活一家人亦非难事。只是仅凭软硬件贩卖恐收入有限，多种经营，开发市场潜力才是上策，也为大多数 BOSS 采纳。但多种经营常会发展成超范围经营，若商管部门查问倒也要费番口舌。只是隔行如隔山，对于查到 D 版软件，听 BOSS 解释为"这是国产软件"就将其尊为支持国货的爱国商人的外行来说，自有办法糊弄。营业执照上赫然写着"营业范围：游戏主机、软件及'周边产品'"，而"周边产品"其范围之广非外行所能想象，游戏主机外设自是为用多说，有动画改编成游戏，那动画 VCD 就列入周边之列；有游戏原声 CD 所有 CD 均可入

围；由此可推断，游戏人物公仔——各式玩具；真人游戏——影视 VCD；游戏 T 恤——服装鞋帽；游戏攻略——报刊杂志；游戏主机——家用电器……也就都顺理成章了。设想若在饭盒上印上口袋怪物的形象，并命名为“皮卡秋快餐”，大概也能算是周边予以经营吧！

顾客是上帝，游戏店的 BOSS 们自有他们的待客之道。有专家说：在中国，有 20% 的人掌握着 80% 的银行存款。电玩店大致也是 20% 的黄金顾客照顾着店中 80% 的生意。象吾等“高水准、高素质的玩家”（又来了！上次的《九大失败》还没被人 K 够啊？！）有幸列入另 80% 的顾客群体中。一入店堂，直奔主题，“最新力作 XX 到了没有？”BOSS 知来人乃第次买一两款大作、爆机若干次后再来光顾、仍购一两款大作的“纯机迷”，便没好气（若该作为 4CD 以上，脸色会好看些）的说道：“没到呢，改日再来！”几日后再来询问，BOSS 表情依然，“卖完了，改日请早！”好在我辈顾客在人数上占优，BOSS 也不可尽数得罪，又因近来游戏皆抵称“大作”，机迷们光顾的频率亦有上升，待遇也略有提高。（说到“大作”，PS 盛产，日均两三款，令在下入不负出，悔不当初若购土星如今倒也清静省心。）孩子是祖国的花朵，游戏店的未来，须重点培养。由家长带来的，经 BOSS 一番花言巧语或许能发展个有机族；若小孩自己在柜台外张望，便威逼利诱，“叫你爸妈带你来买啊！”可谓司马昭之心。有机族未必都是机迷，将电玩作为时尚消遣的非机迷也不在少数，而非机迷多为有薪阶层，甚至是白领，BOSS 接待他们时自然恭敬得多。非机迷购买软件随意性较高，一抓一把，又常会对周边外设发生兴趣，BOSS 奔小康就全仗他们了，态度当然不同啦！态度更好的要属对美眉了，保护电玩界的稀有 MM 是每位 BOSS（男性为主）应尽的义务。对于说什么“铁拳暴力、生化血腥、FF 枯燥、WE 乏味”的女性玩家还是应给予政策上的优惠与扶持的，历史告诉我们，低估了半边天的（经济）能力是多么愚昧无知的行为啊！改革开放，各国友人不远万里来到中国，在发扬国际主义精神的同时享用一下有中国特色的廉价软件大餐也无可厚非。店主一见金发碧眼者顿时露出久违的笑容，虽语言不通，但仅凭笔划也能划出数倍“关税”来；又见黄皮黑发、其貌不扬者，本不以为然，但来人“这个、这个”一阵乱点，二十几个“这个”后，BOSS 轧出苗头，原来是“鬼子”，便在一旁磨刀霍霍，心存大义，“若不狠斩之，怎对得起人民对得起党？！”只是斩洋分也有失手，“这个（指舞毯）多少钱？”老外操着半生不熟的国语问道，“280！”老板随口报价，一边的翻译有些见识，“上海才卖 80！做生意怎么这么不老实？！”老板笑容僵硬，脸部肌肉有一丝不易察觉的抽动。吾一回去某电玩店，巧遇 BOSS 正在接待“贵客”，吾几度打招呼不见回应，便翻了翻新来的杂志，忽闻 BOSS 怒喝：“别乱动！！！”只觉那边是“衣食父母”，这边却似“衣食孙子”，心有不平。顿生感悟：原来“上帝”也有后妈生的……

江苏 PARANOIA



解析传说中的黑暗贵族

文:Masterz

吸血鬼

吸血鬼(Vampire)是一个百说不厌的话题,他不断被一次次提起,一次次的被好莱坞的导演搬上银幕。一次次的以主角或 BOSS 级人物的身份在游戏和动画中出现,他们拥有着永恒的生命、强大的力量、甚至他们成了唯美而恐怖且浪漫的代名词。(在游戏动漫画或电影中 95%的吸血鬼是帅哥,要么就是美女)但是你对他们又了解多少呢?吸血鬼究竟是什么?他们是怎么来的?最早的吸血鬼是谁?下面在下就来给大家做一个简要的说明。

问题 1:吸血鬼是什么?

简而言之,吸血鬼可说是某种程度的活死人,(非丧尸或僵尸也)他们在生理上已经死亡,没有心跳、不再呼吸、皮肤冰冷,而且不会老化。但是他们会思考、会说话、会活动,甚至也会受伤以及(最终的)死亡。但是他们对所有的疾病都有免疫功能、说白了就是得上了也不会怎么样。为了维持这种优越于凡人的“活着”的状态,他们必须吸食鲜血。通常是人类的血,但也有吸食动物血的吸血鬼,甚至还有少数吸食吸血鬼血液的吸血鬼。(同类相残)不过大多数吸血鬼还是以人血作为维生之需。而他们对人血需要也是有着很高的要求,吸血鬼首选的血是年轻貌美的处女之血、其次是年轻的美少年的血(这一般是女吸血鬼的首选 555555 专吸像在下这种美少男的鲜血^_^)

问题 2:吸血鬼是怎么变成的?

一般人以为只要被吸血鬼吸血就会变成吸血鬼,这是错的!如果上述说法是对的话,那这世界老早就充满吸血鬼了。吸血鬼会吸食鲜血,被吸食的对象可能因此死亡,(还有一种可能就是变成丧尸)但是该牺牲者就是被吸干鲜血,并不会也变成吸血鬼。被吸食者若要成为吸血鬼,必须接受吸食者(也就是原吸血鬼)的血液。换句话说,吸血鬼咬人吸血之后,再给予对方饮用自己的血,那么被吸的人才会成为吸血鬼。这种由人转变成吸血鬼的过程是完全神秘的现象,转变者会体会到前所未 有的感觉经验。这整个过程特称为“初拥”就是“最初的拥抱”(The Embrace)。

问题 3:吸血鬼是邪恶的吗?

这问题的回答有点复杂。吸血鬼本身并不代表邪恶,刚变成吸血鬼的人通常还保有着本性,他会以为他还可以如同生前一样地行动,过着原来的生活。但是,他将慢慢发觉到自己对鲜血的强烈渴望,他会发现自己竟需要吸取周遭人类的血液维生,这种欲望是如此强烈,以至于他很难抗拒。渐渐地,他的思想方式便会逐渐改变。吸血鬼在最初也许会对自己的欲望试图挣扎抗拒,但是随着时数增加,他会渐渐习惯新的生活方式,猎食对他而言将愈来愈容易。他通常会变成一名孤独的捕食者,由于明白自己与凡人的不同,他将远离人类社会,或隐藏身份匿居于城市中。他欺骗他人,也不相信别人。吸血鬼不会衰老 ,随着岁月流逝,他将目睹周遭沧海桑田的变迁,他的亲人也将年老死去,然而他只能在不死的生命中不断地残杀牺牲者。终有一日,周遭的人类对他而言会只像“饲料”一样,或只像一群恼人的虫蚁。吸血鬼长老多半正是抱着这种心态,严格而言,这些长老吸血鬼的确已经和邪恶的恶魔无异了。但是也有不少吸血鬼隐藏身份匿居于城市中但仍然有着一颗人类的心。如《真夜中的侦探》里的紫藤就是这样的一个例子。

问题 4:吸血鬼怕什么?

对吸血鬼来说最大的威胁就是阳光。虽然有些上级吸血鬼对日光可以稍微有些抗力,但是没有吸血鬼能完全忍受阳光的曝晒,通常只要遭受一丁点日晒,就会对吸血鬼造成强烈的伤害,最严重的下场就是导致最终的死亡。(最近电影里的现代吸血鬼几乎都或多或少利用现代的科技力量弥补他们的这项弱点。像《刀锋战士》里的吸血鬼那样涂防晒霜^^)因此吸血鬼都是夜行性的,他们很难在白日保持清醒。其实炙热的高温也会令吸血鬼惧怕。至于其他有关克制吸血鬼的传言,大多是错误的。吸血鬼完全不怕大蒜、圣水。如果有人拥有强烈真诚的宗教信仰,也许可以用十字架暂时对吸血鬼造成致病和受伤的效果,(圣水也一样)但是并不会杀死吸血鬼。木桩也杀不死吸血鬼,但是如果能将吸血鬼从心脏处钉住,倒是可以暂时将其麻痹,直到拔除为止。但是吸血鬼和其它的恶魔一样都怕纯银制成的子弹,因为他们会被银制的子弹打伤。还有,对炎属性的攻击对吸血鬼是无效的,因为他们对炎属性的魔法有着很高的防御能力。还有对毒属性的也是如此就算是烈性的剧毒他们也会在短时候内恢复。(《恶魔城 X – 月下夜想曲》的 Alucard 就是一个例子)但是他们对雷属性的攻击几乎一点防御能力都没有可能是因为欧洲中的神灵用的武器大部分都是雷属性的缘故吧 ~!

问题 5:吸血鬼有奇特的异能吗?


吸血鬼的确拥有异于凡人的能力，不过需视其年龄而定。年轻的吸血鬼拥有的能力几乎和凡人差不多。但随着年岁增长，吸血鬼会慢慢发现自己能够掌握愈来愈强大的异能（特称为 Disciplines）。著名畅销小说“夜访吸血鬼”中的主人翁勒士达（Lestat）和最为家喻户晓的吸血伯爵德拉克拉（Dracula）就是拥有许多异能的年长吸血鬼。而吸血鬼的远祖 Methuselahs 和 Antediluvians 已经在世上活了数千年，他们拥有的能力可说几乎像神一样了。总而言之，吸血鬼和人类最根本的差异就在于摄食的对象。吸血鬼不需要一般的食物，他们需要鲜血——以换取永生。为了吸取鲜血，有些吸血鬼会豢养饲料，也就是自愿供应鲜血的人类（特称为 herd），这些人似乎喜于被吸血时的那种「快感」（Masterz 语变态～！不过在下也有点想做这种人^_^哦呀～！谁用东西 G 我～～～）；有些吸血鬼则躲藏在都市之中，利用酒吧剧院等场合，伺机勾引或诱惑人类；另一些则躲藏于黑街暗巷之间，以攻击的方式获得食物。



问题 6：吸血鬼有高低贵贱之类的区别吗？

在吸血鬼社会里也像我们人类一样有贫富贵贱、三六九等。虽然说吸血鬼是黑暗世界中的贵族，但是不是每一个吸血鬼都像吸血伯爵德拉克拉（Dracula）过着衣食无忧、富裕而颓废的生活（以人类的观点来看的）在下还是来具体说明一下吧。首先是最低等的下级吸血鬼。他们除了吸血维生怕阳光之外，什么技能也不会，就像是 RPG 里让菜鸟级主角（低于 LV5）随便 K 的“包子”怪物一样，更不用说什么变身能力了。之后一般的吸血鬼。这种是许多小说中最长见的，他们有一定的能力，可以变身，但是只能变成蝙蝠，战斗时还是以人型姿态格斗。再者就是中级吸血鬼（有些书上是中级和一般通称）。他们掌握了大部分能力，能用一般炎属性的魔法攻击，可以变身成蝙蝠和雾两种形态。对圣水和其它圣物的攻击有着一定的抵抗和防御能力。接下来就是较高级的吸血鬼，他们掌握了吸血鬼所有的能力，可以自由变化多种形态，可以自由的使用高级炎属性和除雷、圣属性外的大部分魔法，而且他们可以用魔法召唤一些下级魔族，对圣水和其它圣物的攻击有着较高的抵抗和防御能力。在这个阶级的吸血鬼都是黑暗贵族就是有较低官位或者较低爵位，如《恶魔城 X－月下夜想曲》的 Alucard。但是他只能变换 4 种形态这个就……哎～～！人类与吸血鬼的混血儿嘛，当然会有所差别了，何况他不怕阳光啊可以用圣属性和雷属性的魔法啊～！各有所长嘛^_^～！最后当然就是上级的吸血鬼大家所熟悉的吸血伯爵德拉克拉（Dracula）就是上级的血族的代表。他们不但掌握了吸血鬼所有的能力此外还有自己独有的能力（因吸血鬼的不同此象能力也有所不同，在此就不做介绍了）就是独有的必杀技。

他们可以随心所欲的变化形态，而且在最危机的关头他们还有一招“最终变化”。这就是利用魔界的力量把自己变成无敌的魔兽，给予敌人致命的打击～！他们对圣水和其它圣物有着极高的抵抗和防御能力，一般的武器对他们根本造成不了什么伤害。而且他们可以通过使用魔导器使用雷属性魔法（但是在《恶魔城 X－月下夜想曲》Dracula“最终变化”时他好象什么魔导器装备也没有就可以用雷电这个就有一点………八成因为他是 BOSS 所以嘛………）这个级别的吸血鬼可以召唤许多种中下级恶魔，但是在下个人认为像德拉克拉伯爵根本没有什么召唤恶魔的必要因为他自己手下就有许多恶魔兵卒。像什么骷髅兵、丧尸、无头骑士（最长见的几种）、女妖（Banshee）等等很多很多，因为人家是贵族嘛有自己的地方武装啊^_^但这些都是杂兵在贝尔蒙特（Belmont）家的传人和 Alucard 这样的强者眼中他们就是在这里充数的。但是不要以为德拉克拉伯爵没有什么强将、在德拉克拉伯爵手下有一个黑暗骑士团他们是德拉克拉手下的最强战士据说他们所攻打的地方没有一个人能活下来而且那个地方在经过黑暗骑士团“洗礼”之后一定会变成不毛之地……但是他们再怎么强也是被 Belmont）家的传人和 Alucard 给 K. O. 了不知多少次了（从恶魔城第 1 代到恶魔城默事录 2……）O～？怎么从吸血鬼扯到黑暗骑士团上了？好！言归正传，上级吸血鬼有个最让恶魔猎人头痛的问题就是把他们杀死之后，他们还可以通过一种神秘的召唤仪式复生（resurge）而且复活后的力量会比以前更加强大（好像在以前国内进过一个英国的动画片里面的 Dracula 伯爵是只鸭子……这个动画片在片头就介绍过他们的这个复活能力，）虽然这个能力



让恶魔猎人头痛但是却让 KONAMI 高兴的快哭了，因为只要 Dracula 伯爵还活着《恶魔城》的续作就可以继续的往下出（主角死了可以换别人但是 Dracula 伯爵死了这个故事要怎么编啊～？）。就算 Dracula 伯爵死了只要再找个理由让他再复活一次就 OK 了我们可以让他复活一百次一千次甚至更多。将来搞不好会有什么《恶魔城外传》、《恶魔城前传》、《恶魔城 X4》、《恶魔城 ZERO》、《恶魔城 Z》、《恶魔城 2000》……那就要看 KONAMI 有没有“良心”了^_^!

问题 7：最早的吸血鬼是怎么诞生的？最早的记载是什么？那他们有什么党派吗？

任何悲剧都有起源，而和人类所写的历史一样，吸血鬼也有自己的历史，虽然绝大部份都属于传说。

吸血鬼最早的起源据称是圣经（THE HOLY BIBLE）中的该隐。根据圣经记载，亚当和夏娃（Adam&Eve）被逐出伊甸园（Eden）之后来到荒野，并且生了许多孩子。其中该隐是老大，同时也是世上第三位人类（The third human）。他是个农夫，和牧羊人弟弟 共同生活。有次两人照例向上帝献祭，由于弟弟畜牧之便，奉上的是丰盛的肉食，该隐的青菜萝卜便招来上帝不满。该隐愤而谋杀了弟弟，翌日上帝问该隐 他弟弟哪里去了，他辩称不知。上帝怒道：“狡赖！你弟弟的冤魂向我哭诉你的 暴行，所以你得接受我的惩罚！”该隐于是向上帝求饶，但是上帝说：“不，我不会杀你，而且我知道你以后一定会被人唾弃。，所以我给你一个与众不同 的记号，这样你就会让别人知道你不该被杀——只是尽量折磨你罢了。”在千年潜藏的吸血鬼传说中，该隐所受的天谴便是终生必需靠吸食活人鲜血，并且永生不死，世世代代受此诅咒的折磨。而且上帝让他的记号变成人人都可见而诛之，这是和圣经上不一样的地方。书中后来又把他和撒旦的情人莉莉丝（Lilith，最早出现于苏美尔神话，犹太教旧约里亚当的第一个妻子，因不满上帝而离开伊甸园）配成一对，说莉莉丝是法力高强的女巫，并教导该隐如何利用鲜血产生力量以供己用。正因如此，也有人认为莉莉丝才是真正的第一位吸血鬼。

在孤独的驱使下，该隐创造了第 2 代的吸血鬼。而它们有 13 个后代。这第 3 代正是诺亚大洪水的幸存者，它们建立了 13 个大氏族，后来叛变并灭了第 2 代吸血鬼。古代的第 3 代号称拥有能与神相比的力量。 而数千年后的今日，吸血鬼的血脉已经到达第十三至第十五代了。 在中世纪以前，吸血鬼成员由于拥有特殊异能和不死之躯，通常可以成为一方霸 主，甚至互相争权并造成一般人的恐惧。直到十四世纪左右，天主教廷宗教审 判所确知吸血鬼的存在，随即大肆进行补杀。虽然吸血鬼拥有异能，但是任何一名 吸血鬼都无法同时阻挡千百名凡人的合作威胁。于是吸血鬼的生存陷入空前危机。 为了因应恶劣的局势，当时的几个吸血鬼氏族（约为第六至八代）不得不进行结盟，于是产生了 Camarilla（密党）盟派。这是由七个氏族所组成的盟派，也是至今较大的盟派。密党创立之时立下了六道严格的诫律传统 （Six Traditions），要求盟派中的后世吸血鬼永远遵行。整个戒律传统的最高宗旨，就是规定吸血鬼必须隐匿于人类社会中，绝对不得暴露身份，以免导致吸血鬼生存的危机，这就是“避世”

戒条的的由来。

密党之外的另一个盟派是魔党(The Sabbat)。虽然每个氏族都可以加入魔党,但主要是由两个氏族所控制。魔党是卡玛利拉的宿敌,他们不承认避世的教条,他们以恐惧、武力和威胁作为统治方式,传说魔党会将新加入的吸血鬼活埋,造成其恐惧,并再以仪式和血系(Blood Bound)加以控制。魔党还将人类视为低等动物,随意驱使残杀。密党成员通常称呼撒霸特为"黑暗之手"。

另外,未加入密党或魔党的其馀四个氏族,则通常在两个盟派的斗争中保持中立或见机行事。当然也有一些喜欢自由不喜欢被教条所束缚的吸血鬼没有加入任何氏族党派。几百之后这成了大部分吸血鬼的行为准则(以上部分资料来自《吸血鬼简史》原作: arty, Gerbil& Grayhawk)

吸血鬼派系表

密党	中立氏族	魔党	无党派或从氏族中脱离
Brujah	Assamites	Lasombra	Freeman
Gangrel	Followers of Set	Tzimisce	
Malkavian	Giovanni		
Nosferatu	Ravnos		
Toreador			
Tremere			

上面的传说是和圣经有关的,但第一个可靠记载是在中亚波斯发现的一只史前陶罐,上面画着一个男人在和一个想吸他血的魔鬼搏斗。后来,巴比伦的女妖利利图(LILIUTU)以吸儿童的血闻名,这传说也有好几千年的历史了。还有一些作家认为关于吸血僵尸的传说,最早产生于公元前六世纪的中国…………

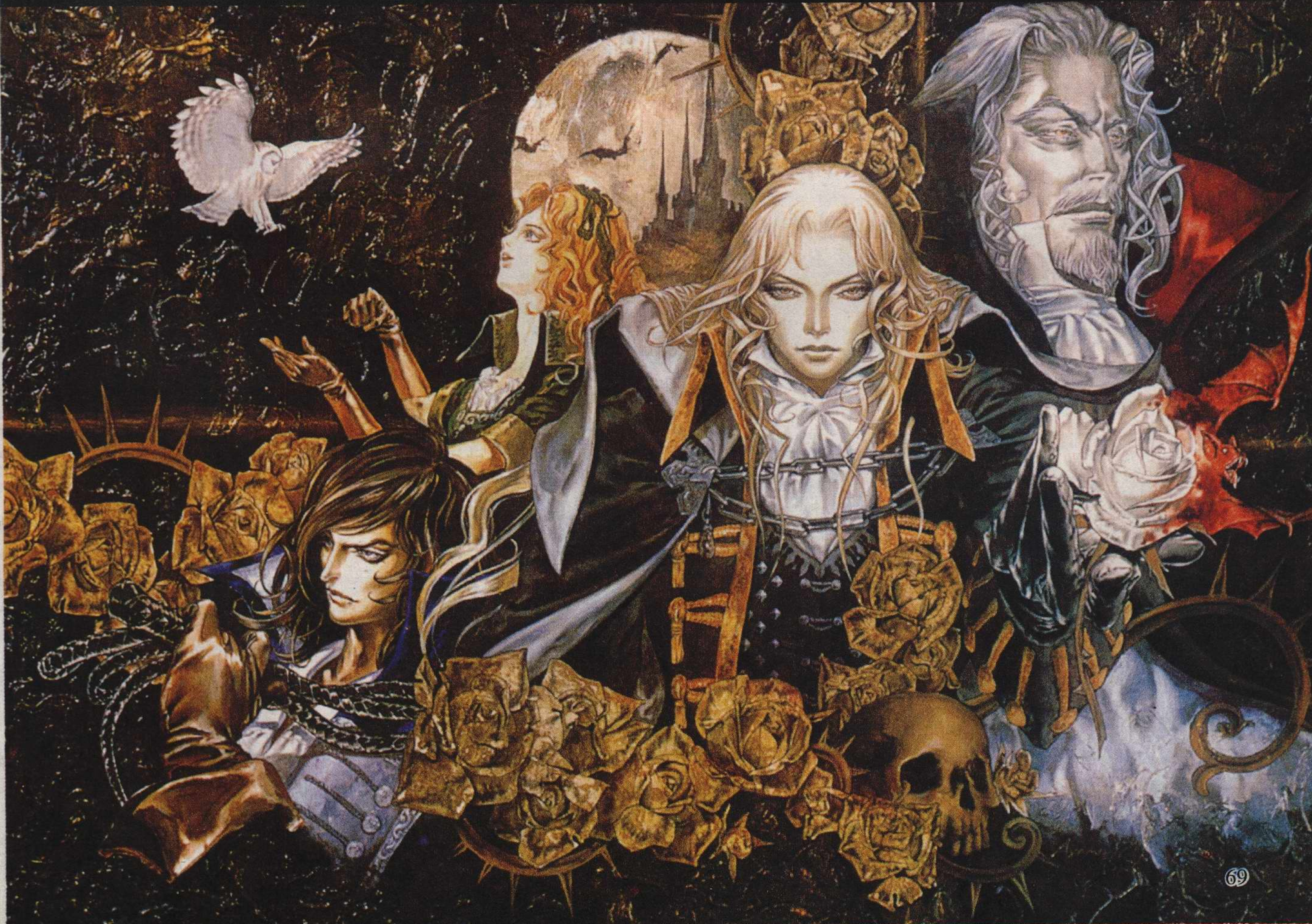
在地理和年代方面,我们无需详尽考证便可以知道,自古以来,人类就在想象的世界里杜撰出无数渴血的精灵。无论是在中国,印度,马来,还是在波里尼西亚,阿斯特克或爱斯基摩的社会里都有这方面的证据。这些精灵严格来说,并不能称为吸血鬼,吸血鬼是欧洲文明的产物。古希腊文化是欧洲文明的摇篮,而发源于尤太人信仰的基督教传统,又是欧洲伦理法典的基础,所以我们应该到这些古文明当中去寻找吸血鬼的起源。

人类传说中的吸血鬼种族的由来与发展

人类社会对吸血鬼种族的了解并不深。实际上,尽管吸血鬼这一古老的种族的历史几乎和神话流传的时间一样长,但由于吸血鬼族群的戒律和自我控制,使得人类从来无法深入的了解它们。

历史上,人类对于吸血鬼种族的首次认识始于1484年。当时整个欧洲处于吸血鬼的战争之下。吸血鬼族群在夜间出动,大范围与人类初拥。很多一部分人无法接受初拥而导致神经紊乱。因为接受初拥的人类症状与瘟疫相仿,所以当时的人类社会认为这又是一次大范围的瘟疫。

许多人类在未完全死亡的时候,或者在初拥的作用未回复之前就被他们的同类埋入地下的墓穴,几天以后,由于某





种原因，人们打开坟墓，发现这些尸体已经变了姿势，还沾有血迹，那是人类初次接触到的吸血鬼。从此，吸血鬼的传说就在东普鲁士，西里西亚，波希米亚等地流传。

1484 年，两个修士 Jakob Sprenger 和 Heinrich Kramer 编写的《巫术之密》被教皇英诺森特八世（InnocentVIII）批准出版，这是人类历史上，基督教会第一次承认神怪力量的存在。

爱德华孟克 1893 年

1710 年，吸血鬼的战斗再次展开，战争发生的地点是东普鲁士一带，被初拥的人群又一次弥漫了大地，城市和村庄被笼罩在死亡的气息里。古老的传说再次流传在惊恐的人群中。东普鲁士当局为了制止被初拥的吸血鬼复活，大范围的挖掘死尸的坟墓，把每一具未腐烂的尸体身上都钉上大量的木钉。同时，宗教裁判所动员大量的骑士对吸血鬼进行战斗，每场战斗都无比惨烈。但是这些战斗通常都只有贵族知晓，而大多数的民众对此一无所知。

事实上，除非大战或者在不得以的情况下，否则吸血鬼族群一般是不会主动大范围的进攻人类的，因为这个神秘的族群深知暴露会给他们带来何种后果。但是，仍然有一部分吸血鬼，因为某种原因胡乱吸食人类的血液。

1725 年，一个名叫 Pierre Plogowitz 的农民在被初拥之后变成了吸血鬼，他在一个名为 kilova 的村庄里令 8 人死亡。另一个吸血鬼的名字叫 Arnold Paole，他令一个叫 Medwegya 的村庄的大量人口丧生。

人类社会对这两起事件极其重视，进行了大范围的调查。但最后他们对公众隐瞒了调查的真相。第一起案件的报告现在存放在维也纳档案馆。其中有一个词——“Vanpir”第一次出现。这就是吸血鬼名称的由来。人类当局在 1731 年对第二个案例进行了更深入的调查。一位军医，Fluckinger 把整个的调查过程和结果都做了详细的笔录，交由 Heiduques 连队的几位军官和医生签名后以《见闻与发现》为题呈送贝尔格莱德法庭并于 1732 年正式发表印行。法国国王路易十五要求黎赛留公爵（Richelieu）把案件的正式结果写成详细的报告呈给他。这份报道在人类中引起了巨大的轰动，1832 年 3 月 3 日，《拾穗者》的报导中出现了“vampyre”这个词，这是法语中首次出现吸血鬼这个词汇。

整个人类社会对吸血鬼族群产生了巨大的兴趣，很多人开始研究这一现象，但是由于吸血鬼密党要求吸血鬼族群严守六大戒条，所以这些研究的结果大多荒诞可笑。Philip Rohr 在于 1679 年出版于莱比锡的《死者咀嚼现象之历史与哲学》中把在坟墓中咀嚼的现象解释为魔鬼附身，这一观点在当时得到许多人支持，1728 年，莱恩夫特也在莱比锡出版了一本《随意在坟墓里咀嚼的尸体》对 Rohr 大加驳斥。

1732 年 Christian Stock 的《论吸血的尸体》和 1732 年 Johann Heinrich Zopf 的《论塞尔维亚的吸血鬼》在欧洲出版。同期，身为 Senones 修道院院长的 Dom Augustin Calmet 神父写了一本驳斥这些小册子的书，名字极其冗长：《论匈牙利、摩尔达维亚等地的附体鬼魂、被开除教籍的人、吸血鬼或活尸》，这位神甫收集了很多吸血鬼行动的踪迹，一一列举在这本书里。意大利佛罗伦萨主教 Davanzati 所写的《论吸血鬼》以及教皇 Benoit XIV（本笃十四）在他的著作《天主赐福和圣人列福》中在第四卷中也谈到了吸血鬼。但是很可惜，吸血鬼氏族远远比他们想象的要严密和恐怖得多。

随着科学的发展，愚蠢的人们自认为掌握了一切道理，他们开始屏弃他们的信仰，肆意涂抹着自己的灵魂。象征荣耀的家徽上落满了灰尘，吸血鬼的传说令很多人认为荒诞不经。人类似乎认为自己有足够的能力，足以轻视吸血鬼的存在。然而，与这种愚蠢的行为形成鲜明对比的是：吸血鬼的族群却一如既往的，在黑暗的角落里啜饮着红色的鲜血。

神话与历史中的吸血鬼

“每当鲜血缓缓流进我的喉咙，我知道我是被诅咒了。所以我微笑着，享受这痛苦生活所带来的仅有快乐。”

——“堕落天使”SombreNuit

在这个鬼魅和怪兽大行其道的阴暗世界，没有一种生物能如此深深地把恐惧的种子植进你的心底——除了那些身着华贵晚礼服，出没于上流社会盛宴的夜行吸血者。接下来的旅途上，基德将把神话与历史中的吸血鬼向你一一介绍。

关于吸血鬼的传说，可以上溯到数千年前，几乎世界上的每一个文化中都留有他们神秘的影子。他们的形象各异，从中国红眼绿发的怪物到希腊的有翼半蛇人；从日本的吸血妖狐（藏马？！）到马来西亚的拖曳着内脏的头颅；真是无所不包。

自然，我们今天讨论的主角可不是他们。我们所熟悉的小说，影视中的吸血鬼，其实是和东欧神话大有渊源的。欧洲的吸血鬼传说源于远东地区，由中国和印度的商人经丝绸之路传到地中海，再沿黑海岸到希腊，巴尔干，以及匈牙利等地。

现代人对吸血鬼的印象仍旧包括令人恐惧的传说，诸如

饮鲜血，从死亡中复生，在晚间寻找人类猎物等等——这些说法实际上是源于东欧神话；而象我们熟悉的一些特征：身着夜礼服和高领斗蓬，能变身为蝙蝠——其实都是近人的创造了。

就算在东欧，吸血鬼也有好多种。

斯拉夫吸血鬼

包括俄罗斯，保加利亚，塞尔维亚和波兰在内的斯拉夫民族，有着世界上最丰富的吸血鬼神话，传奇。在公元九世纪，十世纪时，正教和罗马教廷为权力而在此发生冲突，结果于1054年分裂。这在吸血鬼传奇的发展上造成了一个很大的差异——罗马教廷认为肉体不朽者是圣人；而正教认为那是：吸血鬼。

斯拉夫吸血鬼的神话在九世纪异教与基督教的冲突中得到发展。基督教得胜了，但是吸血鬼与其他许多异教的信仰在传说中继续。造成"吸血鬼"这一概念的原因是多样的，包括：婴儿出生时有牙齿或尾巴；在特定的日子怀孕；不寻常的死亡；被开除出基督教；怪异的葬礼之类。吸血鬼并不是无敌的。火刑，圣水，驱魔术都能对其造成很大的伤害。但是对付少数高级吸血鬼上数武器就没有什么用了。

以下是在下整理并撰写的一些于吸血鬼有关的资料：

Dracula 的起源

一个叫德拉克拉的暴君

"从前，罗马尼亚的蒙特尼亚(Muntenia)区有一个督军，是个信仰希腊正教的基督徒。他的名字在罗马尼亚语里的德库拉，有我们的话来说就是'魔鬼'。他凶残无比，人如其名，一生任恶无数。"

——俄罗斯编年史

德拉克拉的暴行，在东欧国家史籍里留下了骇人听闻的记录，对于如何看待自已和尊重法律，他自有一套与众不同的看法。

Dracula 伯爵这个名字最初出现是在 Bram Stoker 于1897年所写的小说"Dracula"里。不过这个人物倒不是凭空想象出来的。事实上在15世纪的确有一位 Dracula——Vlad the Impaler。Stoker 对他并不是很了解，其实他是在查阅资料时在一本名为 AN ACCOUNT OF THE PRINCIPALITIES OF WALLACHIA AND MOLDAVIA 的书中发现这个名字的。该书中有很短的篇幅用来描写与土尔其人交战的 Dracula。但真正引起注意的是在书中所作的注脚"在瓦拉几亚（从前欧洲东南部一王国，1861年成为罗马尼亚的一部分）语里 Dracula 是恶魔的意思"。Stoker 注意到这条，并把它记了下来。其实本来 Stoker 打算把作品里的吸血鬼命名为"Wampyr 伯爵"的，但最终还是改成了"Dracula 伯爵"。真正的 Dracula，事实上既不是伯爵又不是吸血鬼——甚至于根本和吸血鬼不搭界。这两个 Dracula 相信已经困惑了许多人。

当然，Dracula 只是最出名的吸血鬼而已，他并不是最早的吸血鬼。在神话和传说中吸血鬼已经存在很久了——这一点大家不要搞混。

一些关于吸血鬼的词汇

下面列举的词汇大多是会在游戏中出现的吸血鬼专用词汇，整个词汇表来自《Children of the Inquisition》一书。翻译者为 gecko。

Antediluvian：第三代吸血鬼，Caine（该隐）的孙子。十三个氏族的创立者。

Caine：该隐，亚当和夏娃的长子。被认为是第一个吸血鬼。

Clan：氏族，一群有着由血缘决定的共同特征的吸血鬼。现在已知的氏族有13个，都是由第3代吸血鬼创建的。

Embrace：初拥。把一个人类转变为吸血鬼的过程。需要先吸干对方的血，再把一些吸血鬼的血回灌到对方体内。

Generation：表示某个吸血鬼和 Caine（该隐）之间差了多少代。也就是吸血鬼的辈分。

Great Jyhad：争取在新大陆——美洲最高地位的战争。从十七世纪一直持续到现在。

Inquisition：十三，十四，十五世纪时由人类发起的消灭吸血鬼和其它超自然生物的战争。

Jyhad："千年圣战"。一场血族之间的永不停息的征战。通常是辈数高的吸血鬼把被数低的吸血鬼像炮灰一样投入这场战争。魔党成员使用这个词的情况比别的吸血鬼多，因为在他们眼里任何的战斗都属于千年圣战的一部分。

Masquerade：一个戒条或者说是传统，要求血族不能在人类面前露出自己的真面目。这个规则在恶灵生物歼灭运动(Inquisition)爆发后被制定。用以保护血族的生存。但是魔党成员并不十分遵守这个戒条。

Vinculum：一个系群内成员间的由于 Vaulderie 引起的互相团结的联系，类似一个微弱的 Blood Bond。

Vitae：血液。



恶魔酒吧
DEVIL BAR



您好！这次已是我第N次向贵刊写信了，我是你们的忠实读者，看到你们的进步我心中有说不出的高兴。我是一年前接触《电》的，当时书的后面还有介绍PC的部分，现在已经全都没有了。可你们的名字仍没改！我认为这不太好！希望你们可以将刊物的名字换一下，不如叫《电子游戏与动漫》吧！

另，贵刊我最喜欢的栏目是"恶魔酒吧"，这个栏目是编者与读者之间的谈话，关系接近了不少，只可惜版面太少，过不了瘾。最后还有几个问题问您！最近我凑足一笔钱买了台DC。听说DC可以玩PS游戏，是真的吗！盗版PS游戏也可以玩吗？听说SEGA公司明年会在大陆架设游戏网，是真的吗？这让我回想起MD时代，不管国外流行的是SFC，但我国却是MD的天下。国为MD符合我国国情，您认为DC也会这样吗？

湖北·杜佳

什……什么?! 你信封上写的竟是真……真E·T!!! 你居然……看来我这个原装的E·T该退休啦……呜呜呜……

你说DC可以玩PS游戏是真的！那是BLEEM CAST，过不了多久就会在美洲上市，但是它只支持正版PS软件，至于盗版嘛……我不说你也应该知道啦！SEGA只否会在大陆架设网络这个问题提得还太早，必定内地还没有完善SEGA的DC销售店，所以在近期内还不可能实现。DC是否会象MD那样风靡全国还有待时间来证实，现在下结论还为时过早！



你好！第一次写信，不知道怎样写才好，文笔欠佳的地方，还请见谅！

前日，从书摊买回《TV&PC》，习惯性的翻开中页，一用力……嗯？竟然……没掉？！再用手轻轻一拉，还是没掉下来！当时真的觉得大吃一惊，比比第十、十一期的装订（一翻即掉）真的是脱胎换骨了。后来想想，又觉得自己太大惊小怪了。《TV&PC》从出生到现在经历了无数的风风雨雨，不断的进化，不断的完善，渐渐的向完美靠拢，却也难免有一些缺点，改正缺点是杂志进化的必然历程嘛！我还惊讶个什么劲呀！……（好像装订不关小编的事吧！？笑……）

有几事相求：

其之一：《TV&PC》有一期（具体哪一期我居然给忘了！……）上刊登过关于《五星物语》的文章，是否还有存货？

其之二：如何从中图订书？可否邮购？

其之三：……请务必回信。

其之四：没了！（XIXI……）

青岛·姜寿海

曾经有一些读者反应过本刊有时装订质量有问题，好在这几期印厂的装订质量还能让我们满意。套用你的话经历了无数风雨的《TV&PC》的确在不断地自我完善，在这之中走的弯路和出现的缺点我们都相当重视，请给予我们支持吧！

有关你的几点请求：

第一：你被主任“请”走的书可以向我们邮购，那是’97年12期；

第二：中国图书进出口总公司的电话是010－65085608，你向那里的工作人员询问就可以了；

第三：你的信我不准备给你回了，因为已经进酒吧了（笑！）；

第四：真的没了……（嘻嘻……）

另外，顺便说一句装订问题确实不关我们的事（笑！）

听说前辈们正在招募同伴？让我去好了！有我这个超级天才新人的加入，一定会增强各位的实力。

还记得第八期上“幻想在编辑部的日子”吗？想当年，我看完这篇文章后，再也忍不住热血沸腾的感觉，也不管当时是半夜十二点多，穿好衣服杀到PS机房，一直玩到第二天傍晚七点多钟……回到家当然被老爸狠骂了一顿。当夜晚到来时，我又偷跑到机房，在攻略的帮助下终于在天亮前听到了“生命的旋律”好感动呀！顺便告诉前辈一下，各位的“玉照”我也见到了，果然都是一脸BOSS相，想问我怎么看到的？哈哈哈哈……去看看“幻想在编辑部的日子”上那几幅照片吧！挡脸的黑影仔细一看是半透明的……（希望前辈们不因看到这个而又去换了一家印刷厂）

好了好了，今天先说到这儿，以后有空再聊……

安徽·KYG

其实我们一直在招募同伴，你要想应招的话请把个人简历寄来，我们也有兴趣会会你这个超级天才。

“幻想在编辑部的日子”能够让你这个天才热血沸腾，我们真是感动（抢过绯雨的手帕擦泪），不过你居然热血到出去玩了个通宵，我还真是佩服。……没想到照片的秘密还是被人发现了（我早说过这样做不保险，哼！）。

你们好！我是你们的一个新读者，买了3个月左右吧，杂志很不错，纸质好，广告少，又是全彩，价格又不贵，但无论如何我也有几点议建和问题：

1. 过于情感的东西太多（纵横四海）新闻太少了。

2. 攻略有点乱，或许是要求快速吧，攻略不完全，之后几期又补，所以很难找。

3. 能送海报吗？隔期送也可以，求求你们了！

4. 漫园里的东西能买到吗？要是能，麻烦您一定一定告诉我，谢谢，要是买不到，买那就别登了，吊死了胃口呀！！！

5. 为什么没有读者调查，你们信心十足了吗？？？

6. 可以直邮杂志吗？在邮局订阅的话，来的太慢了，而且还送丢过一次，直邮的话，有没有优惠呀？例如打基础折。

完了，希望有空回答一下问题，考虑一下建议，另外，万万不可加入电脑游戏呀！杂志该改名叫————电子游戏科学时代吧！

最后祝各小编工作是顺利，多SLEEP一些。

大连·张学义

以下是对你问题的回答

1. 纵横四海我们会做到一个合适的份量，即不会太多也不会太少。

2. 杂志上的攻略和广场的确是一对矛盾，我们会慢慢地将二者协调好的。

3. 海报的赠送现在只好说对不起了……

4. 漫园中的东西确实不容易买到，你只好托朋友了，本来BLUE做这个栏目的本意是让读者多开阔些眼界，确没想到……哎！

5. 读者调查我们正在考虑中。



6. 当然可以只邮杂志，只有是杂志封三上登出的书目都在优惠之列。

大家好！头次“露面”我也不知说些什么好，只希望贵刊越办越好！

首先，我要告诉你们，我可是一个十足的“电玩迷”，由于条件的限制，学习的压迫，很少时间才能打一下“电动”，因此，只能抽上点空读一读《电&电》或是其它“电玩杂志”。而你们的《电&电》已经改成彩色版的了，于是我更加欣喜若狂(几乎快要连发几个“必杀技”了……谁来阻止我？）而且里面的画也十分精美，我现在正等着NO. 12期（我又要发疯了……)。———希望NO. 12期早日到来，否则，只有到放假时，才能爽一下我的FC和MD。(条件所致，而且还是短暂的——很悲惨)

好了，言归正传，请各位抽点时间回答一下我的问题吧：

1. 我很想加入“电玩俱乐部”，而不知你们有没有这样的俱乐部？如果有，又如何加入？加入后有何待遇？(肯定要交钱吧)

2. 不知贵刊的“生日”是什么时候？我很想为你做一张贺卡(行吗？)

3.《机器人大战》系列最近出了新游戏没有？是什么媒体的？

4. 投稿应该用什么稿纸，用什么笔，必须上色吗？(我不会上色)

投稿能随时投吗？可以投几张！……

好了，就不多打挠了，下次再说吧！

愿大家能在成长的道路中看到《电&电》永恒的光辉！

湖北·贺吟峰

十分感谢对我们的支持，其实玩FC和MD也没有什么悲惨的，那上面也有不少经典呀，只想玩的高兴，玩的舒服，无论什么机种都是一样的。



关于你的问题：

1. 你可以在网上找到类似的“电玩俱乐部”；

2. 本刊的生日是1996年7月；

3. 超级机器人大战的DC版还没有公布发售日期，不过这里我向你透露个小道消息，这个系列会有一款新作，听说里面会有 ∀高达，不过机种还没有定。

4. 画稿最好用专业一点的纸，彩色的当然是首选，毕竟是全彩嘛！

打扰了，前些日子我买了一本《电&电》第11期下半月版，书中第78页漫园栏目中推荐的BOOK《格斗之王2000角色宝典》。小生不知如何购买，实在是痛心不以，还请大叔大姐们帮帮我，我在这里先谢谢各位了……

各位我还想为本刊出几条建议，第一希望本刊能对一些还没有上市的新游戏作一些报道和评洁。第二希望……广告页能再少一些？第三……已经很完美了。贵刊的纵横四海这个栏目很不错，我很喜欢，能让我们知道一些游戏的背景(好像是这样的吧)希望能一直办下去，最后我祝愿本刊能拥有更多的读者。谢谢了！

河北66366部队3-8分队·李宁

漫园中介绍的BOOK只是让读者了解一些海外的相关书籍，如果你想买就只有向中国图书进出口公司订购或让朋友从日本、香港购买。本刊不参与代购业务，你的几点建议还不错：

第一：我们可能会在以后的新游戏介绍中加入编辑的推荐度；

第二：这个……杂志要生存……(好像跟没回答一样，呵呵)；

第三：纵横四海一直是本刊的特色所在，所以我们一定会坚持办下去的，请放心吧……

工作之后，我已经好久没有接触电玩书籍了。

但……

公元2000年10月27日，15时25分43秒……

繁华街市的报摊亭……

一个人……

当时《TV&PC》离他的瞳孔只有10.01公分，但在1/4分钟后，这本杂志的读者将彻底地爱上她，因为……

“久违了，LANGRISSER！”

本人是《LANGRISSER》系列的铁杆迷，雪鹰的《圣剑大系》钩起了我于MD时代，玩《梦幻模拟战》的种种回忆。但是买下贵刊后，我开始后悔……

因为这期刊出的是最后一篇，我无法集全整篇《圣剑大系》。冒昧相求，贵刊能否寄我一份《圣剑大系全集》，以圆音夙愿，最好能附上相关攻略及秘技。(近日，



我从朋友处借来PS机，正玩IV&V)，如蒙所赐，无胜感激。

纵观贵刊，觉得办得很有特色，言词幽默，文笔流畅，特别是相当注重游戏的内涵，只是贵刊名为《TV&PC》我却找不到PC的内容。

广州·潘建华

喜欢雪鹰小姐《圣剑大系》的读者真是大有人在，而且几乎都是"梦幻模拟战"的狂热FANS。如果你想要全文的《圣剑大系》可以济览WWW.NEWTYPE.COM.CN的游戏专题栏目，至于你想要的密技和攻略，因为本刊以前刊登过，所以这里就欠奉了，还请见谅。

杂志上PC的内容早已经被CUT掉了，而杂志的刊名确不是可以能轻易改变的……

第一次给你写信，但却是第二次给"电电"投稿，说实话，这次投稿是带着气愤写成的，原因就是12期上罪天使的那篇批判DQ的文章，可恶！竟敢这么说我所喜爱的DQ，我誓与其周旋到底，但由于至今也仍未打通DQ7，所以暂且放他一马。

这封信里，我打算初步交待一下我是如何玩DQ的，与众位高手交流一下。在下献丑了。

由于DQ是日文游戏，所以第一大关自然就是那"可爱"的日语，玩DQ，我从不飞快的按键跳过，而是高度实得推理，从仅有的汉字中研究出剧情，DQⅢ和DQⅥ就是这么过来的，智力倒提高了不少，虽说广场上出了小说攻略，但我还是觉得有些不足，也许只有自己付出过才会感受到快乐的吧……

吉林　吕青

其实玩友间相互谈论游戏时当然不会全是赞美，也会有一些尖锐的批评，这也代表了玩者对游戏的个人看法，既然是个人观点当然就不会以点盖面，所以你大可不必气愤，欢迎你经常给我们写一些对游戏的看法和自编小说，这样会多一些与其他玩友交流的机会，说不定会成为好朋友哟！

第一：贵刊的许多攻略和采访报道中有许多日文看着十分别扭，有时看贵刊就象看一本中国全权代理的被翻译的日本电玩杂志。

第二：贵刊的出版日期比别的杂志都早，甚至能提前一个月买到……

第三：看贵刊扉页上部有"半月刊"的字样，不知是否你们一个月出两本杂志……

第四：从贵刊第十一期的漫画中看到"KOF2000"角色宝典的介绍后，非常想买，不知什么地方可以买到或订购……

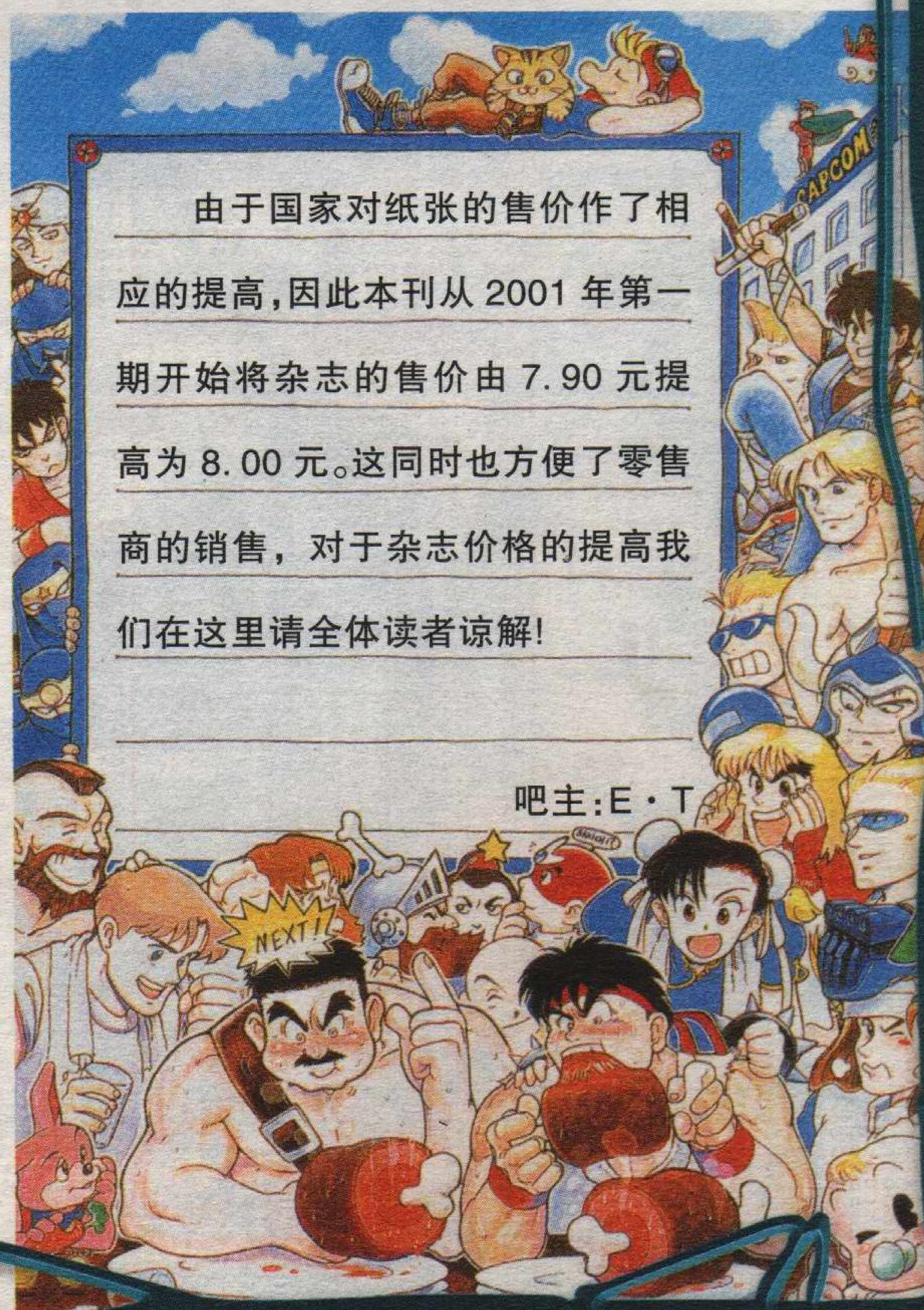
天津·赵传煜

1. 在攻略中有日文是方便大家对照游戏，至于采访中的某些日文我们会尽量注意到的。

2. 本刊提前一个月面市已经很常一段时间了，今后可能也会如此。

3. 本刊仍然是一个月出一本……

4. 请与你所在的中国图书进出口总公司联系订购。



成都火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线：(028)3360988

详细目录请见网址：WWW. marsgame. com　电子邮件：marsgame@263. net

本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价：VCD4 元/张，音乐 CD8 元/张。邮费 15 元(无论多少)　邮购地址：成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发(收)　邮编：610051　门市部地址：成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D136　门市部电话：028－5230945　邮购查询热线：028－3360988　批发热线：013908178022(仅限批发)

日本名卡通动画精选(一)　特价：4 元/片，邮费 15 元(无论多少)继续提供 VCD 补单服务，补齐您 VCD 残缺部分，价格，邮费不变　(仅限邮购)

男儿当入樽珍藏版	2CD
非常偶像 KEY	10CD
JOJO 冒险	3CD
新 JOJO 冒险	2CD
W－无尽华尔兹	1CD
高达 G	17CD
W 高达 TV 版	17CD
高达 08MS 小队	6CD
高达 0080	3CD
高达 0083	6CD
高达 Z	17CD
高达 ZZ	16CD
高达 X	12CD
高达 F91	2CD
高达逆袭夏亚	2CD
高达 0079OVA	2CD
高达 079TV	16CD
MS08 小队(电)	1CD
A 高达	7CD
SD 高达 G 世	1CD
V 高达 TV 版	17CD
MS08 小队米兰传说	1CD
蓝色高达	1CD
蓝色高达 TV 版	10CD
高达 0083(剧)	2CD
机动梦日记	2CD
高达 MTV	1CD
不可思议游戏 TV	19CD
不可思议游戏(剧)	2CD
饿狼传说(剧)	4CD
樱露(剧)	2CD
樱露(TV)	24CD
大运动会	6CD
暗黑破坏神	3CD
天空之城	2CD
怪医秦博士千看版	1CD
怪医秦博士	1CD
DNA2	5CD
甲龙传说	1CD
城猎－天才教授	2CD
城猎－爱与遗发枪	2CD
城猎－百万美金	2CD
城猎－海滩之战	1CD
城猎－便衣女警	7CD
99 城市猎人	1CD
樱花大战	4CD
樱花大战 TV 版	25CD
碧奇云－兰色种子	13CD
万能文化猫娘	6CD
幽游白书(剧)	2CD
幽游白书(TV)	38CD
幽游白书(电)	1CD
电影少女	1CD
X 战记	2CD
幸业	4CD
幸业圣罗 V	2CD
凤魔小次郎	6CD
真孔雀王	3CD
孔雀王 2	1CD
圣子到 BOY	12CD
天地无用(TV)	8CD
天地无用(电)	2CD
天地无用完结篇	2CD
超时空要塞加强版	2CD
超－可有记得爱	4CD
超时空要塞 2	3CD
超时空要塞(TV)	12CD
超时空尼古斯军团	1CD
超时空要塞血鬼子	1CD
超时空要塞歌集	1CD
超时空要塞 D7OVA	4CD
超时空要塞 D7	1CD
超时空 7TV	13CD
龙珠 Z 之冥界超激战	1CD

龙珠 Z 银河最强战士	1CD
龙猫	2CD
斗神传	2CD
百变狸猫	1CD
圣传	2CD
幸运 Q 版我的爱神	2CD
风之谷	1CD
3*3 只眼(一)	4CD
3*3 只眼(二)	2CD
霸王大系之龙骑士	6CD
魔法提琴手	1CD
魔女宅急变	2CD
湘剑客美神	2CD
秀逗魔道士第一部	2CD
秀逗魔道士第二部	13CD
秀逗魔道士第三部	9CD
秀逗魔道士第二卷	4CD
阿尔斯兰战记	1CD
相聚一刻 TV	32CD
相聚一刻战外传	2CD
新世纪福音战士 TV	13CD
新世纪福音战士(剧)	1CD
超魔神英雄传	25CD
浪客剑心传剧场版	2CD
新世纪剧场版	1CD
浪客剑心剧场版	2CD
浪客剑心追忆篇	2CD
浪客剑心未放映之秘藏	1CD
罗德岛战记	6CD
新罗德岛战记	9CD
白魔鲨 MTV	1CD
攻壳机动队(剧)	2CD
攻壳机动队 M66	1CD
绯碧之舰队	2CD
少女革命 TV	13CD
少女革命(剧)	2CD
天空战记	3CD
斗士斗兽	2CD
强殖装甲	4CD
口袋宠物小精灵	11CD
宠物小精灵速灵	2CD
宠物小精灵魔城	2CD
皮卡丘的寒假	1CD
铁拳 1*2	2CD
工立亨宙军	2CD
银河英雄剧场版	2CD
银河英雄 TV	55CD
银英外传自银之谷	2CD
银英外传黄金之翼	2CD
银英外传螺旋宫	2CD
银英外传千亿之星	2CD
银英外传新决战	2CD
银英战国群雄 TV	18CD
银英战国特别版	2CD
魔法骑士 TV	7CD
魔法骑士 OVA	2CD
98 拳王攻略	1CD
99 拳王攻略	1CD
2000 拳王	1CD
吸血姬美夕剧	2CD
新吸血美夕 TV	12CD
铁驴	2CD
罗德岛龙天降魔之章	2CD
侍魂新魔传	2CD
猫眼	2CD
宇宙骑士 TV	16CD
宇宙骑士 2	1CD
真女神转生	2CD
幽灵公主	2CD
去吧，稳中乒团	9CD
圣斗士真红少年	1CD
圣斗士最终战士	1CD
圣斗士黄金苹果	1CD

圣斗士海皇篇	5CD
圣斗士 TV	25CD
圣斗士－BTX	1CD
圣斗士北欧篇	9CD
圣斗士十神与神激战	1CD
金田一少年杀戮樹碧岛	2CD
杀人蝶疑犯	1CD
金田一人偶世界	1CD
金田一七賴美雪之杀人事件	1CD
金田一神秘马戏团	1CD
岁月童画	2CD
卡通 MTV 精选 1	1CD
卡通 MTV 精选 2	1CD
卡通 MTV 精选 3	1CD
卡通 MTV 精选 4	1CD
生化危机 2 攻略	1CD
魔鬼天使越餐	1CD
魔法少年	1CD
黄昏酒店	1CD
魔法少女诞生	2CD
学园争探团	16CD
稻中卓球部	7CD
无限地带	1CD
愿望之翼	2CD
听到海声	1CD
太空战士 8 代 CG	1CD
太空战士 9 代 CG	1CD
太空战士八 MTV	1CD
青之六号	1CD
五星物语	1CD
樱花之花组	1CD
鬼神童子	2CD
精灵使／杀人课	1/2CD
世界末日	1CD
饿沙罗爱	13CD
巴别二世	4CD
地狱侦探团(白色猎人)	2CD
AD 警察	3CD
记忆(大友克洋)	3CD
独裁者	2CD
十兵卫	2CD
头文字 D	14CD
倒凶十将传	2CD
火宵之月	2CD
电脑战记	3CD
封神演义	9CD
人鱼之伤	1CD
炎之记忆	1CD
午夜之眼	2CD
恶男杰特	2CD
星方天使	6CD
能量宝石	4CD
神秘世界	4CD
钢铁新世纪	1CD
女恶魔人	8CD
新吹波糖危机	4CD
飞龙战士	2CD
守护月天	11CD
支狄龙	2CD
史巴斯 1－2－3	2CD
希智能赛车	1CD
BATTLE MAMN	1CD
最游记	1CD
灵魂力量	9CD
超神姬	2CD
迷宫物语	1CD
课长王子	7CD
魔影紫光	1CD
妖精战士	9CD
地裂	2CD
库洛魔发使	12CD
库洛魔法使(剧)	2CD
生化危机 3 恐龙危机 CG	1CD
宝魔猎人	3CD

秘警探险	4CD
花样男子	1CD
流星花园	18CD
老人与 Z	2CD
我是大哥大	3CD
夜来香	1CD
神秘机械女神	3CD
足球小将	5CD
沙罗曼蛇	2CD
装甲骑兵	1CD
刺之大地	3CD
恋爱世纪(剧)	2CD
闪电霹雳车	4CD
通灵公主	6CD
恐怖宠物店	1CD
勇者王	1CD
勇者王剧	17CD
武神传说	1CD
众神的黄昏	1CD
电脑刑事档案	3CD
神剑传	1CD
网中之鱼	2CD
龙骑士	4CD
亚里安	3CD
时空传抄	1CD
变色龙	1CD
乱马 1/2	5CD
乱马 OVA	3CD
快乐万探天	1CD
天空艾斯加利尔	13CD
塞冷前线	2CD
圣神传说	1CD
快刀乱麻	1CD
亚里沙	2CD
幽幻怪社	2CD
决国风雅	2CD
圣露米学院	2CD
天使禁猎区	2CD
消防的故事	1CD
钓鱼武状元	9CD
爆笑吸血鬼	2CD
奥美帝/刀魂	2/2CD
天城带兵/A 计划	2/1CD
魔神 B－G－O	6CD
星际争霸战	2CD
松本零士	2CD
天神候补生	6CD
钢铁天使	6CD
安琪莉可	1CD
伊莉沙	2CD
杰克侦探	3CD
魔法使/默士	3/1CD
钢铁神兵	2CD
风之名优	2CD
天飞士战伯	1CD
勇者斗恶龙	4CD
神风怪盗	2CD
鲁邦暗杀指念	2CD
圣魂之勇	2CD
黄龙之耳	2CD
兽战士	2CD
特搜机动队	2CD
冒险少女拉汀亚	2CD
GS 美神剧	1CD
GS 美神 TV 版	15CD
真三一 万能侠	2CD
魔术师奥芃	2CD
魔术师第二部	12CD
力击师托宇宙战记	2CD
VISTON(访问者)	2CD
EAT MAN(食人、铁男)	6CD
海贼王	9CD
魔装机神	11CD
宇宙海贼－莱茵皇金	3CD
光明战士－阿基拉	2CD
重战机	2CD

重战机刀 TV 版	18CD
街霸 2,5	2/5CD
街霸(TV)	18CD
街霸 OVA	4CD
棒球英豪－大学物语	2CD
最后冠军	3CD
棒球英豪 TV	34CD
福星小子圣水奇缘	2CD
福星小子爱星之恋	2CD
福星小子情侣乐天	2CD
福星小子求你说声我爱你	2CD
福星小子鬼姬传说	2CD
绝爱 OVA 版	4CD
绝爱	2CD
东京巴比伦	1CD
走向心灵	1CD
快乐嬴气探团	7CD
银河少女警察	1CD
铃声 LAIN	5CD
新世纪之牙骑场	1CD
地狱先生神眉	3CD
地狱先生恐怖新学期	1CD
地狱先生(TV)	16CD
白色十字架(剧)	2CD
柯南－两大杀人事件	2CD
柯南－引爆摩天楼	2CD
柯南－黑暗组织女子	2CD
柯南－14 番目	2CD
柯南(TV)	14CD
柯南－世纪末魔术师	2CD
青山岗昌短篇续	1CD
柯南－意味深长的音乐盒	2CD
柯南 8 代	11CD
柯南毛利小五郎	2CD
柯南第十位乘客	2CD
柯南超级杀人计划	2CD
柯南－阿兰的初步推理	CD
柯南－黑天使的翅膀	2CD
柯南－本万刑事之恋爱物语	2CD
柯南－睡孔中的暗杀者	2CD
柯南－卡拉 OK 所杀人事件	1CD
柯南－流浪画家杀人事件	2CD
柯南－江户川柯南诱拐事件	1CD
柯南－奇怪的寻人事件	2CD
柯南－太顾利的推理	1CD
乱马 1/2(TV 版)	6CD
魔法 W 战争回忆录	6CD
最游戏记 TV 版	11CD
不可思议游戏延续篇	2CD
库洛魔法使第二部	5CD
星界之纹章	2CD
星界之战旗	2CD
琥珀之追击(剧)	2CD
星神之名	5CD
勇者斗恶龙	10CD
破邪大星	2CD
南海奇皇	5CD
魔术之部魔	2CD
机动战舰	5CD
机动战舰(剧)	2CD
心动回忆(动画版)	2CD
火魅子传	4CD
GTO 动画版(日语发音)	20CD
剑风传奇(塔伊战士)	13CD
水晶国传说	20CD
水晶国传说 OVA	2CD
学校幽灵	6CD
烈火之炎	6CD
青涩宝贝	12CD
枪神/影技	13/3CD
伤追人/八云立	5/2CD
梦幻骑士龙之宝玉	5CD
魔法阵都市(TV)	11CD
光之帆	2CD

课本没教的事	2CD
恶魔战士	4CD
飞越巅峰	3CD
眼镜蛇(哥布拉)	2CD
七部市物语	1CD
逮捕令 TV	4CD
逮捕令剧	2CD
阳光普照	1CD
兽兵卫	1CD
美少女杀手	2CD
六神魔合体	2CD
传说巨神	2CD
银河嘱王传	4CD
雷朋三世爱情篇	2CD
雷朋三世世界书库	2CD
雷朋三世危机一发	2CD
翼天使之声	6CD
超兽传说	2CD
高立的世界	13CD
高立的世界 2	12CD
黄金战士	6CD
紧张行计	4CD
秘境控险	2CD
机械女神	2CD
无休战将	6CD
宇宙职光战士	2CD
雷电 X	1CD
圣兽机	1CD
北长	1CD
苍之流星	3CD
创世纪战士	3CD
幻魔大战	2CD
杀人机器	1CD
时空之旅	2CD
救命禅	1CD
极恶之翼	1CD
反黑风暴	2CD
伴龙少女	2CD
美幸不可思议之国	1CD
乐胜	1CD
金星战记	2CD
咒语鬼精灵	1CD
柔之道雷奇篇	2CD
柔之道奥篇	2CD
雌威队	1CD
八云立外传	2CD
虚界之魔兽	2CD
午服风情	1CD
EX DW 杀手	1CD
漫游记	5CD
亚历山大战记	5CD
银装骑攻队	9CD
天使宝贝	2CD
超人学园	2CD
冷面魅影	9CD
依然	2CD
人形草纸	4CD
东邪西毒	4CD
天国女神	1CD
小女孩的玩具	16CD
铠传	1CD
新世纪 GPX TV	2CD
新世纪 GPX(剧)	4CD
新世纪 GPX 完结篇	2CD
守护月天 OVA	4CD
太空漫游者	2CD
乱战突破	2CD
快感推理	15CD
街霸 5TV	7CD
生化危机	2CD
新樱花大战	4CD
游戏王	5CD
毁灭	2CD

日本卡通电玩音乐 CD 大集合(注：8 元/张邮费 15 元(无论多少) 1 个编号是一张，如 GGG－006－008 表示为 3CD 一套)

黄金动画系列：

GGG－001 超时空要塞 7－实况演唱会
GGG－002 时空要塞 7ACOUSTIC FIRE
GGG－003 攻壳机动队
GGG－004 DRAGON BALL 七龙珠最强之道
GGG－005 日本卡通主题歌集
GGG－006－008 银河英雄传第三期 3CD
GGG－009－010 DRAGON BALL Z 七龙珠(2CD)
GGG－011 天空战记原声带 VOL. 1
GGG－012 新世纪福音战士特别纪念版
GGG－013 新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集
GGG－014 魔法骑士歌唱精选集
GGG－015 逮捕令 TV 版原声
GGG－016 机动战舰原声集
GGG－017 神秘之世界音乐篇 1
GGG－018 神秘之世界音乐篇 2
GGG－019 天空战记原声带 VOL. 2
GGG－020 天空战记原声带 VOL. 3
GGG－021 神秘之世界交响组曲
GGG－022 97 卡通主题歌精选集 VOL. 1
GGG－023 97 城市猎人主题歌集
GGG－024 金田一少年之事件簿原声集
GGG－025 闪电霹雳车 SAGA 原声合辑 3
GGG－026 闪电霹雳车 SAGA 原声合辑 4
GGG－027 神秘之世界 2
GGG－028 新世纪福音战士剧场版 DEATH 篇
GGG－029 梦幻游戏歌唱总动员
GGG－030 97 卡通主题歌精选 2
GGG－031 97 卡通主题歌精选集 VOL. 3
GGG－032 新天地无用音乐篇 VOL. 1
GGG－033 天地无用剧场版
GGG－034 神剑闯江湖原声合集
GGG－035 神剑闯江湖未收录集
GGG－036 魔法公主电影原声集
GGG－037 97 女神事务所－单曲精选
GGG－038 97 卡通主题歌精选
GGG－039 电影少女－原声集
GGG－040 电影少女－印象集
GGG－041 美少女战士 R
GGG－042 美少女战士 S－音乐精选
GGG－043 新世纪 EVA 剧场版－真心对你
GGG－044 新天地无用－音乐篇 2
GGG－045 名侦探柯南－主题歌集
GGG－046 梦幻游戏第二部 VOL. 1
GGG－047 梦幻游戏第二部 VOL. 2
GGG－048 新世纪 EVA－RERAIN
GGG－050 闪电霹雳车 SAGA/精选集
GGG－051 魔法骑士 OVA 原声集
GGG－052－053 新世纪 EVA－交响乐
GGG－054 超时空要塞 7/OVA 原声集
GGG－055 超时空要塞 7 98 单曲精选
GGG－056 超时空要塞 7 /ENGLISH
GGG－057 机械女神主题歌集
GGG－058 神剑闯江湖原声集合 4
GGG－059－060 非常偶像 KEY/主题歌集
GGG－061 吸血姬美夕 TV 版主题歌
GGG－062 下级生/MELODY
GGG－063 梦幻游戏第二部音盘体系统 3
GGG－064 神剑闯江湖/主题歌大集合
GGG－065 偶像防卫队/歌唱大集合
GGG－066 98 日本卡通票选排行榜 VOL. 1
GGG－067－070 女神事务所卡拉 OK 大全集(2CD)
GGG－071 沉默之舰队原声集
GGG－072 名侦探柯南主题歌集 2
GGG－073 天空战记
GGG－074 魔法骑士/OVA 原声集
GGG－075 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 1
GGG－076 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 2
GGG－077 幽游白书歌唱大集合
GGG－078 宫崎峻作品精华集 VOL. 1
GGG－079 宫崎峻作品精华集 VOL. 2
GGG－080 北斗神拳主题歌集
GGG－081 新机动战记/OVA 主题歌集
GGG－082 机械女神主题歌集 VOL. 2
GGG－083 神剑闯江湖维新志士镇魂歌
GGG－084 魔法少女歌唱大集合
GGG－085 宫崎峻作品精华集 OVL. 3
GGG－087 MAZE＊爆热时空剧场
GGG－088 梦幻游戏第二部音般体系
GGG－089 98 年票选排行榜 VOL. 2
GGG－090 少女革命/绝对进化革命前夜
GGG－093 罗德岛战记 TV 版英雄骑士
GGG－094 魔法阵都市 TV 版主题歌集
GGG－095 魔法公主交响组曲
GGG－096 魔法英雄传单曲精选集
GGG－097 神剑闯江湖/歌唱集 VOL. 2
GGG－098 梦幻游戏/OVL 歌唱精选集
GGG－099 女神事务所
GGG－100 宝宝日记主题歌集
GGG－105 樱大战－桜化绚烂光录音馆
GGG－142 2000 日本卡通票选排行榜 1
GGG－143 名侦探柯南单曲大集合
GGG－144 彼男彼女的故事
GGG－147 2000 日本卡通票选排行榜 2
GGG－148 库洛魔法使主题曲 VOL. 1
GGG－180 圣斗士 BTX
GGG－201 99 日本卡通单曲 VOL. 3
GGG－225 GUNDAM SINGES HISTORY

黄金系列：

GA－001 灌蓝高手 TV 版歌曲大全集
GA－002 灌蓝高手 95 电影版
GA－003 女神事务所歌唱大全集
GA－004 福星小子 TV 版大全集
GA－005 福星小子剧场版大全集
GA－006 相聚一刻 TV 版主题歌大全集
GA－009 蜡笔小新精选集 2
GA－010 相聚一刻剧场版大全集
GA－012 超时空要塞加强版原声带 2
GA－013 幽游白书歌唱精选集
GA－014 美少女战士精选集 1
GA－015 美少女战士精选集 2
GA－016 乱马 1/2 精选合集 VOL. 1
GA－017 乱马 1/2 精选合集 VOL. 2
GA－018 魔法骑士 SONG BOOK
GA－019 魔法骑士主题歌集
GA－020 闪电霹雳车主题歌集
GA－021 闪电霹雳车唱精选集 1
GA－022 闪电霹雳车歌唱精选集 2
GA－023 闪电霹雳车 TV 版主题歌集
GA－024 闪电霹雳车 TV 版 BGM 集
GA－025 城市小飞女
GA－027 日本畅销卡通主题歌大全集 2
GA－028 天空战记主题歌精选集
GA－029 古灵精怪(橙路)主题歌集
GA－030 古灵精怪(橙路)单曲精选集
GA－031 乱马 1/2DOCO 精选集
GA－032 乱马 1/2 音乐的铁人
GA－033 幽游白书 SUPER COVERS
GA－034 魔法骑士原声精选合集
GA－035 逮捕令原声精选合集
GA－036 SECOND IRE
GA－037 超时空加强版 FOR FANS ONLY
GA－038 不思议游戏单曲精选集
GA－039 城市猎人精选合集
GA－042 城市猎人特别版电影原声带
GA－043 古灵精怪(橙路)原声带
GA－044 攻壳机动队电影原声带
GA－045 魔法骑士 SANGBOOK2
GA－046 圣斗士星矢精选合集
GA－047 银河英雄传说精选合集
GA－048 罗德岛战记精选合集
GA－049 新吸血美姬精选合集
GA－051 樱桃小丸子原声精选
GA－052 久石让作品精选合集
GA－053 电视卡通主题歌总动员 1
GA－054 电视卡通主题歌总动员 2
GA－055 七龙珠 Z. 18. 1/2 特别篇
GA－056 圣斗士星矢 1996 歌唱精选集
GA－057 新机动战记 VOL. 2
GA－058 泡泡糖危机精选合集
GA－059 灌蓝高手主题歌插曲总动员
GA－060 不可思议游戏－青龙逆袭篇
GA－061 美少女战士主题歌精选集
GA－062 新机动战记 VOL. 1
GA－063 新机动战记 VOL. 2
GA－064 新世纪 EVA VOL. 1
GA－065 新世纪 EVA VOL. 2
GA－066 天地无用剧场版 IN LOVE
GA－067 超时空 TV 版主题歌插曲总集
GA－068 96 日本卡通主题歌总集 1
GA－070 新机动战记 W VOL. 4
GA－071 新世纪 EVA VOL. 3
GA－072 96 日本卡通主题歌总动员 2
GA－073 96 日本卡通主题歌总动员 3
GA－074 电视卡通主题歌精华总动员 3
GA－075 神剑闯江湖原声合集 1
GA－076 神剑闯江湖歌唱集
GA－078 鬼神童子 ZENKL 歌唱精选集 2
GA－079 闪电霹雳车 SAGA 原声合集
GA－080 三国志－英雄的黎明原声合集
GA－081 三国志－长江的燃烧原声合集
GA－082 96 年日本上瞳通主题歌总动员 4
GA－083 天地无用 IN LIVE96 巡回演出
GA－084 X 原声合集
GA－085&96 主题歌集选排行榜
GA－086 秀逗魔道士主题歌精选 1
GA－087 秀逗魔道士主题歌精选 2
GA－088 新古灵精怪(橙路)映像纪念集
GA－089 美少女战士主题歌精华集
GA－090 机动战士 MSOB 小队
GA－092 闪电霹雳车 SAGA 原声合集 2
GA－093－094 闪电霹雳车主题歌选 2CD
GA－095 天地无用鬼之圣诞节之夜
GA－096 美少女战士圣诞节
GA－097 幽游白书交响乐曲精选集 2
GA－098 神剑闯江湖原声合集 2
GA－099 新古灵精怪(橙路)主题歌集

电玩天地系列：

A&G－001 樱花大战
A&G－002 侍魂 4 天草降临
A&G－003－005 纯爱手札电玩精选 2
A&G－006 纯爱手札歌曲精华篇 3
A&G－007－010 太空战士 7 代(4 片套装)
A&G－011 新超级机器人大战
A&G－012 纯爱手札－藤崎诗织
A&G－013 纯爱手札－原声集 4
A&G－014－015 樱大战蒸气蓄音馆
A&G－016 纯爱手札 MIDI 音乐集 1
A&G－017 纯爱手札 MIDI 音乐集 2
A&G－018－019 纯爱手札歌曲精华 4
A&G－020－021 97 格斗天王
A&G－022 电玩音乐精选合集
A&G－023 超级机器人大战
A&G－024 樱花大战之实况录音盘
A&G－025 超级机器人大战 F 原声集
A&G－026－027 太空战士外传
A&G－028－030 复活邪神外传
A&G－031 太空战士 7－重奏版
A&G－032 青涩之恋夏季实况演唱会
A&G－033－034 异域神兵原声集
A&G－035 攻壳机动队 PS 版原声集
A&G－036 侍魂/NERGERO64 原声集
A&G－037 樱花大战 2 歌谣全集
A&G－038－039 寄生虫都市原声集
A&G－040 双界仪原声集
A&G－041 超极机器人大战 完结篇
A&G－042－043 樱花大战蒸气蓄音馆
A&G－044－045 超级机器人大战歌集

日本动画卡通 系列：

SM－036 橙路 LOVING HEART
SM－037 橙路 SINGING HEART
SM－058 橙路 SOUND COLOR3
SM－070 亚吉拉
SM－202 宫崎峻作育华集
SM－214 罗德岛战记/吟诗人记忆
SM－215 超时空要塞
SM－219 宫崎俊作品精华集
SM－270 太空战士
SM－275－277 超时空 THE COMPLETE
SM－320 幽游白书交响乐曲选
SM－348 诱惑 OVA 主题歌集
SM－350 DNA2
SM－358 逮捕
SM－375－376 97 最新主题歌集
SM－379 妖子 2
SM－381 超时空要塞 VOL. 1
SM－382 三只眼－圣魔传说
SM－383 GS 美神原声带
SM－390 超时空要塞 VOL. 2
SM－391 超时空要塞 VOL. 3
SM－396 快打旋风 TV 版主题歌集
SM－397 灌蓝高手 93－96 年主题歌集
SM－398 幽游白书
SM－399 机动战士 V

声优系列：

SB－022 声优歌唱大集合
SB－026 高桥洋子新世纪 EVA 礼赞篇
SS－001－005 圣斗士星矢(5CD)
KMA－012 超时空要塞精选
KMA－094&机动战士主题歌集
KMA－132 电视卡通主题歌精选集 7
KMA－140 浪客剑心
KMA－049 H2 棒球英豪
KMA－133 圣行太保
JZ－087 古灵精怪(橙路)精选
JZ－088 新机动战记精选
JZ－89 幽灵公主(魔法公主)
JZ－90 心跳的回忆精选
JZ－091 幽游白书精选
JZ－092 99 年最新卡通主题歌精选 3
JZ－093 99 最新卡通主题歌精选 2
G&M－1001 生化危机 2 原声集

长荣公司产品：

一番卡通系列：

S1 机动战士钢弹第 08MS 小队
124 机动武斗传(G－GUMDAM FIGHT ROUND5)
AS－994 万能文化猫娘
AS－979 头文字 D
AS－1049 机动战士钢弹/单曲史上超级精选
AS－992 相聚一刻主题歌精选集
AS－1063 纯爱手札 OVA 原声集

朝阳公司产品：

TCD－68－69 机动战士精选集 1＋2
XCD－1 全日动画主题曲大全集 1
XCD－2 全日动画主题曲大全集
KICA－497－498 STAR CHILD CELECTION HIT SONGS QN TV
GM－003 虹桥沙希
GM－108－111 太空战士八
GM－132 莎木
GM－140/141 热爆劲舞 DDR
GM－225 太空战八精选
AC－401 浪客剑心追忆篇
GM－461 恶魔城血之轮回
GM－462 超级玛莉混音
GM－463 超级玛莉 64
GM－464－468 经典游戏交响音乐会(5CD)
GM－469 太空战士传奇
GM－470 太空战士爱在成长
GM－471 太空战士混音版
GM－472 太空战士龙与星
GM－473 太空战士风与火
GM－474 太空战士神秘的旅程
GM－475 太空战士 1＋2 原声
GM－476 太空战士 3 原声
GM－477 太空战士 3 风之传奇
GM－478 太空战士 4 原声曲
GM－479 太空战士 4 钢琴曲
GM－480－481 太空战士 5 原声(2CD)
GM－482 太空战士 5 钢琴曲
GM－483－485 太空战士 6 原声(3CD)
GM－486 太空战士 6 钢琴曲
GM－487 太空战士 6 特别版
GM－488 太空战士 6 传大的终曲
GM－489－492 太空战士 7 原声(4CD)
GM－493 太空战士 7 重奏版
GM－494 太空战士 8 管旋乐
GM－495 太空战士 8 钢琴曲
GM－496－499 太空战士 8 原声(4CD)
GM－500 太空战士 8 歌集
GM－501－504 太空战士 9 原声(4CD)
GM－505 太空战士 9 歌集
GM－506 太空战士战略版(原声)
GM－507 武藏传
GM－508 陆行鸟赛跑
GM－509 陆行鸟迷宫
GM－510 陆行鸟迷宫 2
GM－511 时空之旅原声 2
GM－512 异度装甲原声
GM－513－514 寄生前夜(2CD)
GM－515 寄生前夜混声版
GM－516－517 女神传说原声(2CD)
GM－518 女神传说混声版
GM－519 生化危机 1－3
GM－560－562 皇家骑士团 2
GM－563 生化危机维罗丽卡原声
GM－564 恶魔城月下夜想曲原声
GM－567－568 格兰迪亚原声第二集(2CD)
GM－569 格兰迪亚 2
GM－565－566 格兰迪亚原声(2CD)
GM－570 银河之星原声
GM－571 燃烧战车原声
GM－572 寂静岭
GM－573 幻想传说原声
GM－574－576 机器人大战 α(3CD)
GM－577 阿兰多拉
GM－578 浪漫沙加 3 原声
GM－579 浪漫沙加开拓原声
GM－580 吉它 2 代原声
GM－581 龙骑士传说原声
GM－582 萨尔达传说 64 音乐
GM－583 生化危机混声版
GM－584 梦精灵 NIGHTS
GM－585 梦幻模拟战 3 歌曲
GM－586 梦幻模拟战 5 歌曲
GM－587 银河之星 2 永远的兰色
GM－589 心跳藤崎诗织永远在一起
GM－560 心跳藤崎诗织情人节
GM－561 心跳藤崎诗织风之扉
GM－562 心跳藤崎诗织钢琴精选
GM－563 心跳回忆奇妙圣诞
GM－564－565 勇者斗恶龙 6 交响曲(2CD)
GM－566 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
GM－567 勇者斗恶龙 4 管旋乐
GM－568 勇者斗恶龙 4 钢琴曲
GM－569 勇者斗恶龙 3
GM－570 勇者斗恶龙 2
GM－571 勇者斗恶龙 1
GM－572 勇者斗恶龙 1＋2

成都火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988

详细目录请见网址:WWW.marsgame.com　电子邮件:marsgame@263.net

本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价:VCD4 元/张，音乐 CD8 元/张。 邮费 15 元(无论多少)　邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发(收)　邮编:610051　门市部地址:成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D136　门市部电话:028－5230945　邮购查询热线:028－3360988　批发热线:013908178022(仅限批发)

土星节目大集合 5 元/张，邮费 15 元(不论多少)

1 超级机器人格斗
396 拳皇(SNK 公司)
5 沙罗曼蛇三合一
7 水浒演武
9 蓝球飞人
11 梦幻模拟战四
13 沙丘三(命令与征服)
15 银河之星
17 音速刺猬 SONIC
19 花小路大作战
21 魔剑美神
23 大航海时代 2
25 天外魔境－第四默示录(2CD)
27 侍魂 3－斩红郎无双剑
29 黑暗神鹰
31 铁甲飞龙 2
33 空牙外传
35 空牙 2001
37 恶神传(DX 格斗
39 侍魂 3－斩红郎无双剑
41 虎胆龙威(快到刑事)
43 新忍传
45 十三侦探
47 龙的五千年
49 新海底军舰
51 兰斯代号
53 苍穹红莲队
55 97 世界杯足球
57 太阁立志传 2
59 樱大战(2CD)
61 魔术草魅
63 玩具兵
65 春风战队(3CD)
67 花组对战
69 精灵王纪传
71 女子高校
73 海底大战争
75 重装机兵 2
79 格斗毒蛇
81 FIFA97 足球
83 世加拉力赛(加强)
85 X－MEN 对街霸(需加速卡)
87 罗媚斗
89 紫焱龙
91 豪血寺一族 3(需加速卡)
93 美少女台球
95 超时空要塞(2CD)
97 美少女战士
99 武士道烈传
101 斗士历史(需加速卡)
103 大战略
105 VR 战士 2
107 彩京 4－战国风云
109 格斗街机(需加速卡)
111 雷鸟战机
113 TT 摩托
115 三国志英杰传(中文版)
117 六人赛车
119 三国志孔明传
121 战区 51(对应光枪)
123 首领蜂
125 三国志五代(中文版)
127 妖霸天下(对应光枪)
129 魂斗罗
131 神风拳
133 VR 特警 2(对应光枪)
135 VR 战士对格斗毒蛇
137 炸弹超人
139 古墓丽影
141 摩托车大赛
143 洛克人 X4
145 心跳回忆 2－虹色青春
147 滑雪
149 悠外幻想曲
151 东京番外地(2CD)
153 吞食天地 2
155 湾岸赛车
157 3D 激光艇
159 恶魔战士 2
161 VR 特警 1 代(对应光枪)
163 生化危机 1 代
165 EO－异灵(4CD)
167 黑暗救世主
169 大战略 2－钢铁之雄风
171 大地女神幻想曲
173 洛克人 8 代
175 亚鲁巴外传
177 少年街霸 2
179 1945
181 守护英雄
183 逆鳞弹
185 音速战机
187 龙珠 Z
189 电脑战机
191 漫画英雄
193 饿狼传说 4(需加速卡)
195 黑之断章
197 神秘岛(中文版)
199 皇家骑士团 2(2CD)
201 梦游美国 2
203 大战 GTR 真实赛车
205 热血亲子
207 法国世界杯足球
209 真人快打全集
211 DX 人生 2
213 冲破火网 2
215 龙之力量
217 魔兽争霸
219 狮鹫诗织
221 超级炸弹人
223 街霸力量
225 街利叠拉
227 菊花大战
229 武装战神
231 泡泡龙 3
233 围棋
235 97NBA
237 三国志 4
239 病毒(3CD)
241 影子战士
243 3D 大作战
245 EYE(2CD)
247 街霸合集(2CD)
249 Q 版对战
251 恶一首领蜂
253 机动战士 Z
255 超级机器人大战 F
257 侍魂 4－天草降临
259 小双侠
261 月下摇蓝曲(3CD)
263 侏罗纪公园 2－失落的世界
265 5 生与死
267 斗神传 URA
269 桃太郎道中记
271 格兰蒂亚体验版
273 自制飞机 2
275 火线阻击
277 维新之岚
279 模拟 F1 赛车
281 月花雾幻潭(2CD)
283 梦精灵
285 飞鸟 120
287 少年军团
289 激斗大军团
291 虎胆龙威三部内
293 御意见无用
295 空中之虎
297 侦探先生(2CD)
299 四驱小子
301 最高力量(对应光枪)
303 98 世界杯足球(SEGA 公司)
305 银河英雄传说(加强版)
307 滑雪 2
309 宇宙 S
311 雷雅战机 2
313 模拟城市 2000
315 蝙蝠侠
317 导化师杀人事件
319 苍空之翼(2CD)
321 游戏天国
323 世加拉力赛 2
325 98NBA
327 轮舞曲(2CD)
329 魔神转生 2(2CD)
331 依苏各都
333 98 地通那赛车
335 育成足球 2
337 三合一
339 银河之星－魔法学园
341 美苏坦克大战
343 零式装甲
345 文明 2
347 交通大亨
349 立全排球
351 全日本摔角大赛
353 胜利赛马
355 超音鼠 R
357 剑上的微笑
359 鳄鱼仔历险记
361 无法拒绝的爱
363 动物乐园
365 七风鸟物语(2CD)
367 失落的古代文明
369 泡泡龙 4
371 棉花小魔女 2
373 银河公主传说 3
375 英雄少年
377 立体炸弹人 2
379 云王皇冠
381 光明力量 3
383 CULDCEPT 天界战棋
385 人神大战
387 忍者刀礼
389 格兰地亚传说(2CD)
391 究极虎 2
393 神秘医院
395 山王赛车 2
397 银河传说传说特别片
399 恶魔全书 2
401 FIFA98 足球
403 小游传－斗早 108 星
405 邪神降临
407 金田少年之事件
409 飞龙 RPG(4CD)
411 仙窟活龙大战(2CD)
413 劈邪除妖(2CD)
415 街(2CD)
417 神魔争霸
419 仙境传说
421 毛利元就－三箭之誓
423 心跳的回忆
425 世界英雄
427 攻击苏联
429 蝙蝠鼠
431 房产战争
433 冬季奥运会
435 救火奇兵
437 梦幻模拟战 1＋2
439 恶魔召唤师－灵魂租借
441 实况足球－炎之射手(KONAME)
443 时空游侠
445 白发魔女(2CD)
447 EVE(4CD)
449 太郎丸
451 安室奈美惠
453 格兰蒂亚冒险
455 模拟便利店 2
457 毁灭行动
459 97 拳皇(需加速卡)
461 死亡之屋(对应光枪)
463 心跳的回忆 2(2CD)
465 卡通赛车 2
467 梦幻之星
469 樱花大战 2(3CD)
471 龙之力量 2
473 高达之野望
475 恶魔战士 3
477 机器人大战 F 完结篇
479 下装堆蝉 2
481 平业旅行
483 口袋战记
485 光明力量
486 狙之神子
487 凉子风鸭朝
489 超级蚂蚁
491 加美加飞机
493 育成棒球
495 魔幻伙影
497 银河警察 2(3CD)
499 巴洛克(异城)
501 GT24 赛车
503 少女革命(2CD)
505 格兰蒂亚博物馆
507 火热火热七(需加速卡)
509 游戏青春
511 魔法学园
513 98 战国世界杯
515 梦幻模拟战五
517 跳跳乐
519 火爆钓鱼
521 美少女梦工场
523 恶魔城
525 信长野望天翔记
527 足球扮演
529 黑暗追踪者
531 炸弹乐
533 战机射击
535 口袋战士
537 彩京五代－大阳表决
539 深海惊魂(2CD)
541 银河之星
543 古落王时代
545 魔剑美神
547 幻想水浒
549 光明力量 3
550 冰箭邪神宫
551 机动战舰 2CD
553 魔界村
555 飞翔篇
557 电车 GO!
559 樱通信
561 棉花小魔女
563 欢迎你到来
565 高达之野望
567 CAPCOM 公司游戏合集 3
569 寻宝探险
571 1945 二代
573 漫画英雄对街霸
575 真剑游戏
577 永濑大冒险
579 伊苏合集
581 新世纪战机
583 CAPCOM 合集 4－孤高英雄
585 七星斗神
587 花枝打成
589 花枝打成
591 圣战之鸟
593 美少女制服
595 王子复仇记
597 悠久幻想曲
599 琉璃色之雪
601 快乐麻将
603 圣诞节
605 时之道标
607 樱大战－帝击俱乐部(2CD)
611 机侠奇侠传(中文)
613 龙与地下城(需 4M 加速卡)
619 正义之纹章 2
621 少年街霸 3 代(需 4M 加速卡)
623 与你同行
625 坦克风暴
627 电车 GO
629 兵蜂
631 主题公园
633 花组打块
635 昆虫行动
637 西部枪战
639 最强兵团
641 猎人 2
643 异形
645 龙少女
647 VR 赛车
649 WF 真人摔角
651 真女神转生(2CD)
653 炼金术士
655 机械战士 2
657 血工厂
659 Q 版 VR 战士
661 真武斗传
663 日真浪漫传说
665 来老鼠和唐老鸭
667 饿狼传说 3
669 街头霸王
671 鬼太郎
673 卡普空 2
675 警察捉小偷
677 卡普空 5
679 变形战机
681 钓鱼王
683 极品飞车
685 风云再起
687 宇宙巡航
689 麻将 R
691 97 首都高
693 熊鼠大冒险
695 饿狼 5
697 战国传说
699 青涩宝贝
701 四国战机
705 十项全能
707 时之道标
709 高达 G 世纪
711 双打坦克

游戏配件

名称	价格	邮费
PS 游戏配件		
PS 原装振动手	88	5
PS 原装手柄	52	5
PS 组装手柄	8	5
PS 组装振动手	60	5
PSIM 标准记忆卡	22	5
PS2M 透明记忆卡	30	5
PS7 系列电影卡	198	5
PS9 系列电影卡	190	10
PS 振动吉它	75	10
PS 振动枪	50	10
PS 五四枪	50	10
PS 退镗枪	130	10
PS 透明方向盘	175	40
PS 大摇杆	135	20
PS 小摇杆	60	10
PS 飞行摇杆	75	10
PS 赛车手柄	50	10
PS 对战线	8	5
PSAV 线	8	5
PS S 端子线	10	5
PS RGB 线	10	5
PS PDA	285	5
PS 四分插	80	10
PS 原装光头	390	20
PS 组装光头	270	20
PS 金手子卡	29	10
PS 专用电源	10	10
PS 手柄长线	12	10
北通 PS 双振手柄	80	10
北通 PS 野牛振手	65	10
北通 PS 遥控手柄	65	10
北通 PS 月牙手柄	25	5
北通 PS 铁手振动	99	10
北通 PS 精灵小摇	58	10
北通 PS1M 记忆卡	25	5
北通 PS2M 透明记	32	5
DC 游戏配件		
DC 专用手柄	80	10
DC 原装光枪	280	10
DC 原装手柄	180	10
DC 原装震动手柄	270	15
DC 原装记忆卡	175	10
DC 原装透明记忆卡	185	10
DC 原装振动器	135	10
DC 组装手柄	80	10
DC 组装 2M 记忆卡	92	5
DC 组装 4M 记忆卡	90	5
DC 组装震动器	48	5
DC 制转	60	5
DC 摇杆	120	10
DC 组装光枪	120	10
DC 组装 4M 记忆卡(可接电脑)	175	5
DC 金手指卡＋2M 记忆	175	5
主机系列产品		
PS(9002)	1150	50
PS(迷你机)	1290	50
DC 机(正版盘)	1480	50
PS2	3600	50
GB 机(薄)	290	10
GBC 机(彩)	520	10
SNK 掌机	520	10
土星配件		
SS 手柄	20	5
SS 制转	35	5
SS8M 记忆卡	90	5
SS4M 加速卡	90	5
SS AV 线	25	5
SSJVC 光头	98	20

光头配件及维修

配件名称	价格	邮费
PS 光头原装物镜	30	5
PS 光头线圈总成	35	5
PS 光头线圈总成带物镜	65	5
PS 光头排线(短、中、长)	40	5
PS 光头电源线	20	5
PS 光头可调电阻	10	5
PS 光头发光管	60	5
PS 光头直读 IC	60	5
BA5977(驱动块)	80	5
BA6392(驱动块)	60	5

维修内容	维修价格
PS 光头基本维修(保一月)	30
PS 光头换物镜	40
PS 光头换线圈	80
PS 光头换排线	50
PS9 光头换发光管	100
PS 光头电机	35
PS 机加直读	60
PS 记忆失效	45
PS 手柄失灵	45
PS 图象处理器	120
PS 光头驱动块	100
PS 中央处理器(CPU)	180

另:可用旧光头换新光头，回收旧光头．专人维修，立等可取，故障咨询热线:(028)5230945　3360988

GB 世界(主机，配件，卡带)

名称	价格
彩色 GB 机	530
GB 对打线薄对薄	10
GB 万用对打线	15
GB 彩机镜面	8
GB 薄机镜面	8
GB 薄机专用充电器	25
GB 2 合一放大镜	15
GB 原装包(多种)	不等
薄 GB 机	480
GB 耳机	8
GB 高亮度小灯	15
GB 稳压电源	10
GB 笔式充电器	35
GB 彩机专用充电器	25
GB 皮卡兵多色包	13
GB 彩机外壳	33

卡带(免邮费)

单卡(彩)免邮费

名称	价格
口袋金中文	40
游戏王 3 中文	38
振动顶级赛车	48
太空 8 中文	38
心跳文艺版	50
振动弹珠台	46
坏玛莉 3	50
彩虹六号	45
NBA2000	62
拉力赛车	33
钓鱼外传 RPG	68
动物园 3	70
格斗 99	47
人猿泰山	46
炸弹人 RPG	38
热血冒险	65
口袋银中文	40
勇者斗恶龙中	45
牧场 1 中文	49
大富翁中文	40
心跳体育版	50
统刚战记	50
坏玛莉 2	45
玩具大兵	45
实况 2000	50
古墓丽影	95
大贝兽 2 代	52
玛莉奥 3	35
街霸 4	60
西部枪战	35
大金刚	35
数码暴龙	45
游戏王 1 中文	50
萨尔达中文	45
牧场 2 中文	48
七龙珠中文	50
合金装备	47
钢铁与友情	40
太空坦克	45
真人快打	32
FIFA2000	43
百变小樱	55
机器人完结篇	50
保龄球	40
街霸	45
蓝精灵	38
樱花大战	98
超级弹珠人	50
游戏王 2 中文	83
罗德岛战记	33
三国志 2 中文	36
炼金术士	48
海陆空大战 2	35
魔法骑士	36
1942	42
振动大金刚	63
99 足球	37
陀螺大战 2	55
勇者 1＋2	52
格斗 2000	48
X－MAN	45
魔界村	45
牧场物语	60
孤岛冒险二代	40

单卡(黑白)免邮费

名称	价格
97 格斗	35
街霸 2	22
幽幽白书 4	22
胜利足球	23
口袋青中文	33
太空 4 中文	26
三国志中文	25
光之继承者	33
大金刚 3	24
异形 3	18
阿拉丁	21
索尼克 6	25
饿狼 3	22
幽幽白书 1	22
赛马	18
口袋红中文	33
大贝兽	25
吞食天地中文	25
超魔英雄传	25
名侦柯南 1	21
洛可人 8	25
西游记	18
狮子王	21
斩红郎	31
幽幽白书 2	22
钓鱼	25
口袋绿中文	33
公主钟声	33
侏罗纪 3 中文	45
牧场物语	26
名侦柯南 2	22
洛克人 5	24
战场之狼	18
风中奇缘	18
侍魂	26
幽幽白书 3	22
蓝球飞人 2	22
口袋黄中文	34
王国物语	34
第二次机器人中文	34
海陆空大战	24
魂斗罗 6	16
玛莉 3	26
吸血伯爵	18
玩具总动员	19

二手货专柜

八成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 3000，1001，5503，7000)620 元

准全新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 9001，9002，7502，7501)880 元

八成新超任(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 32M 博士机头)320 元

九成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 5501，7502，7501，7500)720 元

八成新 SS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋10 款游戏)420 元

二手主机邮费 50 元/台

"所有二手机精心检测，绝无顾障机邮出"　"回收二手各种游戏机，旧机贴换新机种"

游戏文化(免邮费)

名称	价格
太八项链	15
放浪项链	15
太八单表	60
太八烟盒	45
樱花烟盒	45
太八式子	12
太八情侣表	120
太八腰表	60
太八火机	28
太九烟盒	45
卡通匙扣(50 品种)	8

高档精品　时尚收藏(邮费:18 元/只)

名称	价格
大苏璐(我的爱神 高 35CM 宽 22CM)	120
狼孩(幽灵公主 高 20CM 宽 26CM)	105
彩色有翅凌波丽(福音 高 29CM 宽 70CM)	145
站凌波丽(福音 高 25CM)	68
初号机(福音 高 12CM)	45
二号机(福音 高 12CM)	45
大物流(福音 高 28CM)	125
格斗女孩(生与死 高 21CM 宽 14CM)	38
新火地草京(拳皇 高 25CM)	85
木板八神(拳皇 高 25CM 宽 23CM)	85
利安娜(拳皇 高 25CM)	69
全身劳拉(古墓丽影 高 27CM 宽 16CM)	69
剑心(浪客 高 19CM)	69
原爱(心跳回忆 高 24CM 宽 8CM)	69
大贝露(我的爱神 高 28CM 宽 24CM)	120
羊男(幽灵公主 高 20CM 宽 12CM)	105
大凌波丽(福音 高 38CM 宽 12CM)	125
浴中凌波丽(福音 高 26CM 宽 10CM)	98
零号机(福音 高 12CM)	45
葛城(福音 高 24CM)	68
太九男主人公(高 17CM 宽 11CM)	60
拿剑女孩(生与死高 21CM)	38
新火地八神(拳皇 高 24CM)	85
粉丝露(拳皇 高 24CM)	69
新不知火舞(拳皇 高 24CM)	68
大劳拉(古墓丽影 高 25CM)	98
藤崎诗织(心跳回忆 高 25CM)	68

全采页港版游戏攻略书大集合(邮购邮费:5 元/本)

书名	价格
PS 太空战士 9 攻略(32 开 244 页全彩)	29
PS 太空战士 9 攻略(32 开 144 页全彩)	25
PS 太空战士 8 攻略(32 开 248 页全彩)	31
PS 太空战士 8 攻略(32 开 96 页全彩)	26
PS 实况足球 5 攻略(32 开 98 页全彩)	23
PS 实况足球 5 教材(32 开 180 页黑白)	18
PS 实况足球 4 攻略(32 开 144 页黑白)	15
PS 神来全攻略(32 开 128 页全彩)	29
PS 勇都斗恶龙 7 攻略(32 开 175 页全彩)	24
PS 恐龙危机 2 攻略(32 开 128 页全彩)	22
PS 高达 G 世纪 F 攻略(32 开 253 页全彩)	29
DC 生化—维罗尼卡攻略(32 开 129 页全彩)	38
DC 莎木攻略(32 开 50 页全彩)	17
DC SNK 对 CAPCOM(32 开 162 页全彩)	28
PS 女神异闻录 2 罚攻略(32 开 98 页全彩)	25
PS 女神异闻录 2 罪攻略(32 开 253 页全彩)	29
PS 心跳回忆 2 流程人物攻略(32 开 287 页全彩)	32
PS 机器人大战 a 全流程攻略＋地图(32 开 240 页全彩)	29
PS 机器人大战略(32 开 127 页全彩)	22
PS 机器人大战大百科攻略(32 开 145 页全彩)	22
PS 龙战士 4 攻略(32 开 165 页全彩)	26
PS 99 拳王格斗技＋连续技攻略(32 开 162 页全彩)	24
PS 燃烧战车完全版攻略(32 开 207 页全彩)	32
PS 武藏传攻略(32 开 158 页全彩)	35
PS 牧场物语 2 攻略(32 开 96 页全彩)	23
PS 游戏王珍藏大图鉴(32 开 137 页全彩)	25
PS 游戏王攻略(32 开 210 页全彩)	25
PS 彩虹 6 号攻略(32 开 96 页全彩)	24
PS 世纪末吸血鬼攻略(32 开 119 页全彩)	22
PS 北欧战神攻略(32 开 168 页全彩)	27
PS 龙骑士传说攻略(32 开 242 页全彩)	33
PS 生化危机 3 攻略(32 开 156 页全彩)	23
PS 前线任务 3 攻略(32 开 115 页黑白)	10
PS 圣剑传说攻略(32 开 167 页全彩)	35
PS 修道院之迷＋放浪＋机动战士＋寄生 2 攻略(32 开 127 页全彩)	27
PS 修道院之迷攻略(32 开 159 页全彩)	24
PS 午夜列车攻略(32 开 98 页全彩)	22
PS 寄生前夜 2 攻略(32 开 95 页全彩)	21
PS 莱盖亚传说攻略(32 开 208 页全彩)	34
PS 基连野望攻略(32 开 96 页全彩)	23
PS 特勤机甲队 2 攻略(32 开 111 页全彩)	35
PS 大航海 4 攻略(32 开 142 页全彩)	25
PS 阿兰多拉 2 攻略(32 开 145 页全彩)	24
PS 放浪冒险谭攻略(32 开 112 页全彩)	23
PS 盗墓者 4 攻略(32 开 112 页全彩)	19
PS 新版金手指(32 开 140 页黑白)	18
PS 金手指大全(32 开 127 页黑白	20
PS－DC－N64 金手指(32 开 128 页黑白)	18
GB 口袋怪物金，银大百科攻略(32 开 305 页全彩)	35
GB 口袋怪物金，银小说攻略(32 开 432 页全彩)	45
GB 三国志 2 攻略(32 开 160 页全彩)	22
GB 心跳回忆攻略(32 开 112 页全彩)	22
GB 新 5 合(口袋金＋银＋游戏王＋牧场 2＋燃烧战车 2)攻略(32 开 229 页全彩)	35
GB9 合一(炸弹＋贝兽＋勇者斗恶龙＋大盗伍佑卫门黑船党 2＋天狗党的逆龙＋可爱机器冒险＋炸弹超人＋纯爱手札等)攻略(32 开 352 页全彩)	29
GB 口袋金，银完全攻略(32 开 87 页全彩)	18
GB 口袋金，银超完全攻略(32 开 296 页全彩)	31
GB 牧场物语 2 攻略(32 开 100 页全彩)	22
GB 燃烧战车攻略(32 开 97 页全彩)	22
GB 游戏王攻回答(32 开 111 页全彩)	25
GB 勇者斗恶龙 1＋2 攻略(32 开 100 页全彩)	23
PS 007 之黑日危机(32 开 96 页全彩)	25
PS 古墓丽影 5 代(32 开 112 页全彩)	22

鹏程电子

拷霸

傻瓜型光盘拷贝机

面向全国　诚征代理商



便携型 一拖一



标准型 一拖三

豪华型 一拖三

支持：PS2、PS、DC、SS、PC、VCD、CD

一拖一：8速烧录，每天烧录100片左右　价格：？？？？

一拖三（标准型）：8速烧录，每天烧录300片左右　价格：？？？？

一拖三（豪华型）：12速烧录，液晶显示，中文操作，烧录功能强大，每天烧录500片左右　价格：？？？？？

无须连接电脑，只须轻轻一按，即可轻松完成光盘拷贝，成功率高达99.7%

大量批发 CD-R空片

铼德牌、托尼牌，质量稳定，确保使用率98%以上。

价格：1元？/片

批发游戏机及周边配件、彩本、小本功略书。

公司总部：
广州市工业大道北97号之二凤凰商业楼603
查询电话：(020)84344260、84371475
传真：84371475　联系人：李先生
技术服务部：
(020)84128443
联系人：吕先生
经营部：
广州市西堤二马路8号南太批发商场二楼B82号
电话/传真：(020)81914266　联系人：赵小姐

启示

因前段市场需求过盛，造成缺货现象，对未能满足需求的部分客户，表示深深的歉意。现已增加新产品，价格大幅度下调，敬请新老客户来电查询。

上海新一代电玩专卖店

专业批发、零售、维修、邮购

PS9002型	(豪华套餐)主机+双手柄+跳舞毯+1M记忆卡+AV线+电源+10张光碟	1300元	邮费:50元
	(普通套餐)主机+双手柄+1M记忆卡+AV线+电源	1200元	邮费:50元
PS7501型	(豪华套餐)主机+双手柄+跳舞毯+1M记忆卡+AV线+电源+10张光碟	1350元	邮费:50元
	(普通套餐)主机+双手柄+1M记忆卡+AV线+电源	1250元	邮费:50元
PS9001型	(豪华套餐)主机+双手柄+跳舞毯+1M记忆卡+AV线+电源+10张光碟	1400元	邮费:50元
	(普通套餐)主机+双手柄+1M记忆卡+AV线+电源	1300元	邮费:50元
PS ONE	主机+原装振动手柄+AV线+电源	1400元	邮费:50元
DC	(豪华套餐)主机+原装手柄+原装记忆卡+原装振动包+AV线+专用电源+原版片1张+网卡	1800元	邮费:80元
	(普通套餐)主机+原装手柄+AV线+专用电源+原版片1张+网卡	1500元	邮费:80元
PS Ⅱ	主机+AV线+专用电源+原振柄+原装8M记忆卡+直读芯片	(当天最底价)	邮费+保险费:100元
GB套机	普机+6V电源+卡(价值50元)	260元	邮费:30元
超薄机	+3V电源+卡(价值50元)	300元	邮费:30元
彩机	+3V电源+卡(价值50元)	600元	邮费:30元
可兼容所有品牌DVD、VCD的跳舞毯(原声演唱,真人伴舞)+2张光碟		85元	邮费:20元
各种PS、PC跳舞毯+光碟		价格分别为:40元、45元、50元	邮费:20元
全新面市:九块拼装,全金属跳舞机踏板(14公斤),PS/PC两用插口,完全街机感受		300元	邮费:80元

上海新一代电玩　南桥店　登场!

本店特为外地邮购顾客备有类商品价目表：(PS主机及配件；PS软件；GB主机及配件;GB卡带;MD主机、配件及卡带;PC主机、配件及卡带;DC主机及DC配件;DC软件;SS主机及SS配件;SS软件;动画VCD、CD;游戏完全攻略书)共12份,每份5元。　**批发,邮购请来电咨询**

邮购地址：

新一代闵行店:上海市闵行区江川路291弄33号(闵行肯德基西面)
邮编:200240　TEL/FAX:021-54708324　联系人:王卫霞(小姐)

新一代青浦店:上海市青浦区城中东路252号
邮编:201700　联系人:朱文君(先生)

新一代金山店:上海市金山区朱泾镇临源街579号
邮编:201500　TEL:021-57331314　联系人:金明云

批发地址：

新一代南桥店:上海市奉贤县南桥镇城乡路(古华山庄对面)
邮编:201400　联系人:裴琦(先生)

新一代莘庄店:上海市闵行区莘庄镇莘建路275号(莘庄莘建饭店对面)
邮编:201100　TEL/FAX:021-64885664　联系人:许敏洁(小姐)

www.chinagnet.com

中国专业游戏网 www.Chinagnet.com　SEGA DreamCast DCgame.com.cn　游戏方块 GAMECUBE http://www.gamecube.com.cn

中国专业游戏网

商家的交易平台!

玩友的网上乐园!

新亚网上邮购商城隆重开张!

新亚邮购商城将积极地引厂入店。为消费者提供几乎所有TV GAME游乐产品，并借着新的商业手段，极大降低销售成本，以新亚广州分公司为龙头，面向全国开展邮购，在现有的各地代理基础上，发展配送网络，最终实现广大游戏消费者**“足不出户，商品到家”**的美好愿望。

本公司首家推出通过DC机在大陆能够浏览中文子网站

http://www.DCgame.com.cn

Gnet 新亚智乐电子实业有限公司

中国专业游戏网子网站：

www.DCgame.com.cn　www.CHNgames.com
www.Gamecube.com.cn　www.X-box.net.cn
www.GBgame.com.cn　www.GBA.net.cn
www.Asiansource.com.cn　www.ps.net.cn

新亚邮购商城(GNET)特价推介：

电视直插音乐沙锤(超声波感度)
VCD机专用沙锤(超声波感应)
电脑专用沙锤(超声波感应)
GB金手指加记忆卡(中文)

广州联系电话:020-81851337　81861313　传真:81900258
联系人:熊先生　手机:13016088135
地址:西堤二马路8号南太工业品市场门市部

北京联系电话:010-65924082　传真:010-65958264
地址:北京朝外头条甲93瑞丰大厦103室

香港联系电话:00852-22648532　传真:00852-2264E570
地址:九龙旺角弥敦道582-592号信和中心701室

E-mail: game@chinagnet.com

北京腾达游戏

闯关族们的挚友!

邮购价目

(每盘卡 6 元,两盘 8 元,以此类推。)

DC 主机	1430 元	GB 彩	520 元	GB 普	230 元
PS-ONE	1250 元	GB 薄	260 元	MD 主机	115 元

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
风中奇缘	18 元	大富翁(中)	30 元	泡泡音乐	40 元	真人快打	30 元	口袋 6(英)	35 元
音速 5	17 元	牧场 2(中)	39 元	游戏Ⅱ4(彩)	87 元	究极麻将	35 元	口袋青(英)	27 元
音速 6	17 元	牧场 3(彩)	41 元	超数码暴龙	19 元	魔法气泡	30 元	口袋金(英)	30 元
大战略	20 元	勇者斗恶龙(中)	38 元	樱花大战	80 元	影武者	33 元	口袋银(英)	30 元
英国赛车	15 元	撒秘(中)	35 元	古墓丽影	80 元	泡泡龙	30 元	口袋金银 2×1(中)	51 元
沙漠风暴	15 元	坏玛莉 2	38 元	小熊维尼(彩)	53 元	西部(彩)	30 元	口袋金银 2×1(英)	51 元
赌城Ⅱ	20 元	坏玛莉 3	43 元	热血冒险(彩)	53 元	老鼠(彩)	27 元	陀出景大战 2	50 元
96NBA	17 元	合金装备	42 元	邪神复活(彩)	43 元	公主(彩)	28 元	街霸 4(彩)	58 元
国际象棋	15 元	三国志(中)	19 元	虎鸽 2(彩)	30 元	机甲(彩)	40 元	X-MEN(彩)	41 元
复仇者	15 元	三国志(中)	27 元	街霸(彩)	37 元	罗德岛	30 元	人猿泰山	40 元
玛莉 3	20 元	炼金术士(玛莉版)	40 元	玛莉 6 代(彩)	30 元	魔法气泡小传	40 元	超级弹珠超人	50 元
木偶	15 元	炼金术士(艾丽版)	40 元	1942(彩)	40 元	泰山(彩)	43 元	光之继承者	28 元
真实谎言	17 元	玛莉 3(彩)	31 元	洛克 1,2,3,4	各17元	柯南 3	40 元	阿拉丁	15 元
地底出	17 元	小偷王(天使篇)	30 元	洛克 8	21 元	柯南 4	40 元	玩具总动员 2	40 元
口袋红(中)	23 元	飞龙拳战(彩)	30 元	矿王(彩)	30 元	侏罗记	17 元	太空战机(彩)	37 元
口袋绿(中)	23 元	黄金鼠(彩)	30 元	花木兰	18 元	特殊警察	15 元	食鬼(彩)	30 元
口袋黄(中)	23 元	爆走战记	33 元	2000 格斗	40 元	机甲宝太阳版	40 元	神龙传(彩)	32 元
口袋 W(中)	27 元	爆走战记 2	37 元	97 格斗	27 元	么法阵	31 元	杰克龙(彩)	33 元
口袋金(中)	34 元	镜铜战记	43 元	99 格斗	40 元	热血时代剧	17 元	格斗王(彩)	33 元
口袋银(中)	34 元	DJ 音乐	30 元	96 格斗	18 元	孤岛冒险岛 1	33 元	土尔其 1(彩)	22 元
口袋公司(中)	57 元	SD 高达(彩)	50 元	98 格斗	19 元	孤岛冒险岛 2	33 元	土尔其 2(彩)	33 元
口袋黄(日)	26 元	SD 机器人大战	23 元	魔法骑士 2	30 元	王国物语	28 元	土尔其 3(彩)	33 元
口袋金(日)	23 元	炸弹人 10 代(彩)	40 元	美女与野兽(彩)	43 元	忍者龙(彩)	33 元	99VR 赛车	33 元
口袋银(日)	23 元	2000 奥运会(彩)	35 元	心跳回忆	44 元	兔宝宝 3(彩)	30 元	蒙面佐罗	41 元
游戏王 3(中)	29 元	2000 实况足球	40 元	红色青春	44 元	炸弹 4	17 元	扫海艇	35 元
太空战 4(中)	21 元	金圣么大战(彩)	43 元	口袋恋爱	21 元	炸弹 2	17 元	2000WW 摔角	48 元
吞Ⅲ	21 元	筋番付肉	37 元	月影村	21 元	炸弹人 3	17 元	狐狸	33 元
第二次	29 元	凯蒂猫的甜蜜冒险	30 元	12 人街霸	17 元	WW 摔角(彩)	33 元	恐龙(彩)	41 元
太空战士 8	27 元	丹尼尔的甜蜜冒险	30 元	七龙珠	19 元	振动弹珠台	39 元	兔宝宝 4	33 元
侏罗记(中)	30 元	大力工头(彩)	43 元	猫侍	18 元	彩虹 6	40 元	波斯王子	30 元
大战略(中)	27 元	口袋赛马	37 元	2000 摩托车	18 元	玩具大赛	43 元		
第三次(中)	30 元	百变小樱	30 元	口袋紫	30 元	2000FAFI	39 元		
第 5 次(中)	27 元	百变小樱 2	53 元	天狗党	30 元	拉丁赛车	28 元		
七龙珠(中)	24 元	金银 2×1(中)	50 元	蚂蚁	30 元	HQ 赛车(彩)	30 元		

以下 1M 卡都是 11 元

沙罗曼蛇	第三滴血	恐龙历险记	KO 拳击	冒险岛Ⅱ	科学怪人	R 计划Ⅱ	忍者龙剑传
魂斗罗 1	超圣斗士	残酷世界	HQ 赛车	冒险岛Ⅲ	凯撒皇室赌城	超速 F-1	沙滩排球
魂斗罗 6	飞龙传 EX	异形对终级战士	雪人兄弟	终级神鹰	中毒英雄	战场之旅	SD 格斗战士
雷鸟号	超幻战斗机	公爵唐老鸭	异形Ⅲ	厨房惊魂	小精灵 2	蜡笔小新	超人足球
新虎克船长	遥控赛车	超级篮球Ⅱ	太空穿梭机	汽球小子	怪兽金肉人	热血硬派	柯拉米篮
特异功能组	大力水手	铁甲威龙 2	怪鸭	至尊神探	天神怪战	J 联盟足球	热血高校
梦幻弹珠台	轰炸超人	铁甲威龙 3	夺宝奇兵	番茄杀手	BB 恐龙	麦当劳世界	星际大战
空牙	机械战警	SWAM PTHING	阿达族	F-14 战斗机	兔宝宝 1	泡泡龙 3	菲力猫
星舰迷航记	电光超人	小鬼当家	空中魂斗罗	F-15 战斗机	兔宝宝 2	西游记	上尉密令
炸弹人 1	超级越野赛车	双截龙Ⅱ	怒之要塞 2	忍者蛙	兔宝宝家庭	滑稽坦克	拳王阿里
吸血伯爵	泰山	又截龙Ⅲ	X-MEN	叮当 2	河姆	摩 登原始人	
阿米奇恐龙 2	悍卫战士 2	顽皮熊	X-MEN2	IEN 战士	星际战士	恶么城Ⅲ	

GB 合卡:

11 合 1	96 格斗	96 格斗、侏罗记、新蓝色精灵 3、虎鸽 2、新虎克船长、法拉利赛车、魂斗罗 6 代、顽皮熊、大飞鸭奇遇记、悍卫战士Ⅱ、科学怪人	32 元
19 合 1	AC-19C08	实况赛车、纸狼传记、花木兰、飞龙传外传、樱桃小丸子、魂斗罗 6、绝对无敌超人、越野战车赛、大富豪扑克、99 实况赛车等	32 元
12 合 1	全彩	勇者斗恶龙 6 代、怪兽最强战士、天使盗贼王、罗德岛战记、口袋怪兽Ⅲ青、口袋怪兽Ⅱ红、口袋恋爱、牧场物语、三国志(中)、吞Ⅲ(中)、太空战士(中)、第二次(中)	95 元
11 合 1	AC-11E01	饿狼 3、96 格斗、95 格斗、快打旋风、篮球飞人、七龙珠、天使之翼、幽白、圣剑传记、洛克人Ⅲ、忍者龙Ⅲ	
9 合 1	AC-9C01	96 格斗、95 格斗、饿狼 3、魂斗罗、美少女战士、妖精物语、鲁邦三世、超级玛莉兄弟、中国拳外传	32 元
8×1	口袋铜(中)	口袋怪兽格斗王、街头格斗、功夫铁拳、地球保卫战、宇宙战机、企鹅世界、打地鼠、扑克王	52 元
12 合 1	智慧Ⅲ	太空战士 4(中)、口袋黄、口袋红、三国 3(中)、吞Ⅲ(中)、96 格斗、钓鱼王Ⅲ等	65 元
10 合 1	口袋全集	口袋青、口袋绿、口袋红、第四次、太空战士 4、信长野望、玛莉医生、坦克大战、网球、炸弹人杰克	43 元
12×1	口袋公司	口袋怪兽格斗王、口袋怪兽金、口袋怪兽黄、口袋红、口袋蓝、口袋绿、宇宙战械、火筒任务、网球、越野大赛、俄罗斯大赛、足球小子	100 元
11 合 1	幽白全集	侏罗记 B 代、幽白 2 代、幽白 3 代、幽白 4 代、双截龙 1 代、魂斗罗、双截龙 3、沙罗曼蛇、忍者龙剑传、超级玛莉、花式撞球	32 元

4×1	柯南全集	名探侦 1 代、名探侦 2 代、名探侦 3 代、名探侦 4 代	50 元	4×1	口袋银(中)	口袋银(中)、吞食天地、三国志(中)、西游记	50 元
4×1	银中文	银口袋(中)、吞食天地 3(中)、第 5 次(中)、蜡笔小新	50 元	4×1	全中文	第二次(中)、太空战士 4(中)、吞Ⅲ(中)、三国志Ⅲ(中)	45 元
4×1	口袋金(中)	金口袋(中)、吞食天地 3(中)、大战略(中)、蜡笔小新	50 元	2×1	第二次、三国志		28 元
4×1	口袋金(中)	口袋金(中)、太空战士(中)、机械人大战 5	50 元	4×1	AC-480	吞Ⅲ(中)、三国志(中)、骑士物语、龙之封印	32 元

邮购地址:北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

电话:010-63153732　　联系人:杨诺宾　　邮编:100050

乘车路线:6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路 25 路虎坊桥站下车



漫园

本月推荐内容

1 推荐BOOK

新川洋司画集



这本名为“THE ART OF METAL GEAR SOLID”的画集收录了新川洋司为“燃烧战车”系列所绘制的插图及所有设定资料，非常珍贵。售价4800日元。

2 推荐杂志

FAMI通



该杂志称得上是日本最为权威、销量最大的游戏咨讯杂志，内容覆盖各大机种，资料详尽快捷。周刊，定价为330日元。

3 推荐动画

COWBOYBEBOP



原TV版曾受到业界及观众的一至好评，此次的剧场版将于2001年内公映，STAFF和CAST皆为原班人马。

4 推荐首办

古伦加斯特



在『第四次机器人大战』和『超级机器人大战F完结篇』，SUPER系主人公所使用的机体就是这款古伦加斯特，其必杀技『计都罗喉剑·暗剑杀』威力极强。本手办高23.5cm，有红蓝两种颜色。

5 推荐CD KONAMI10周年纪念



KONAMI推出了大量经典游戏，而其中的配乐也十分经典，此次的『10周年纪念』将其中最具代表性的30首收录在内，CD两枚组。

6 推荐漫画

铳梦



木城雪户的代表作『铳梦』最近突然在『ULTRA JUMP』上再度出现，这部名为『LAST ORDER』的新连载将揭示凯丽那段在火星的往事。由于连载刚刚开始，所以单行本还需过一段时间才会推出。

根据动漫改编的游戏



DiGi Charat

机种:DC　类型:ETC
厂商:ISAO
发售日:2000 年 12 月 14 日

本作是根据在日本人气极高的同名动画改编的，利用 DC 出色的处理机能，完全再现了原作活泼亮丽的风格，而原声优的配音也十分到位。



北斗拳

机种:PS　类型:ACT
厂商:BANDAI　发售中

原哲夫&武论尊连袂创作的“北斗之拳”以 3D 形式复活了。



机动警察

机种:PS　类型:ACT
厂商:BANDAI　发售中

以“机动警察”的世界为舞台，情节则属于原创。

机动战士高达

机种:PS2　类型:ACT + STG
厂商:BANDAI
发售日:2000 年 12 月 21 日

这是一款高达迷不可错过的游戏，其中穿插的动画素质之高已经远远超越了原作的水平，无论是光与影的处理、色彩的浓淡，以及机械细微的构造都得到了十分完美的表现。游戏中的动画总长度约 40 分钟，基本上传说中的名场面都被收录在内。





魔卡少女樱 ~ 知世的 VIDEO 大作战

机种:DC　类型:ETC　厂商:SEGA　发售日:12 月 28 日

人气动画“魔卡少女樱”又出现在 DC 主机上，游戏是以摄影为题材，画面动感十足。

名家笔下的游戏人物设定

藤岛康介简介 1964年7月东京都出生，1982年在杂草社任编辑，1984年任江川达也助手。后因"女警・快车・逮捕你"、"我的女神"等作品而成为众所周知的著名漫画家。

①幻想传说

机种:SFC/PS　类型:RPG

厂商:NAMCO　发售日:1996/1998年

最初的SFC版是当时少有的48M大容量，片头主题曲相信给很多人留下了深刻的印象。PS版将其完全移植了过来，新制作的片头动画也令人十分满意。作品分为现代篇、过去篇和未来篇，主人公们往来于各个时代与凶恶的大魔王展开了激烈的战斗……藤岛康介出色的角色设定与游戏独树一帜的系统为这一系列奠定了不容动摇的基础。


①

TALES OF PHANTASIA


②



②樱花大战 1、2、3

机种:SS/DC　类型:SLG　厂商:SEGA

发售日:1997/1998/1999/2000/2001年

在太正时期，帝国华击团为了撼卫帝都的安全而与入侵的妖魔进行着不避的战斗。在这之间，还穿插着男女主人主动人的爱情故事。

③

③我的女神

机种:DC　类型:ETC

厂商:SEGA　发售日:11月30日

这是以藤岛康介的著名动漫作品“我的女神”为题材所制作的问答游戏,其中的问题达6000个之多。作品中的角色完全用POLYGON制作，画面的细腻程度颇高。藤岛康介特别为此次的游戏绘制了多款宣传海报，以后有机会的话一定为大家奉上。

④幻想传说

机种:GB　类型:RPG

厂商:NAMCO　发售日:11月

大受欢迎的RPG大作终于在GB上登陆了，此次的角色完全由藤岛康介重新设计，其可爱的形象成为本作最大的亮点。



④







⑤

⑤女警·快车·逮捕你

机种:PS　类型:AVG

厂商:TBS　发售日:12月

从公布至今已过了一年的时间，FANS们终于可以在12月重睹夏实和美幸靓丽的身影。游戏中加入了新的角色有栖川亮介、有栖川千春和希莉鲁等,故事情节也属于原创。

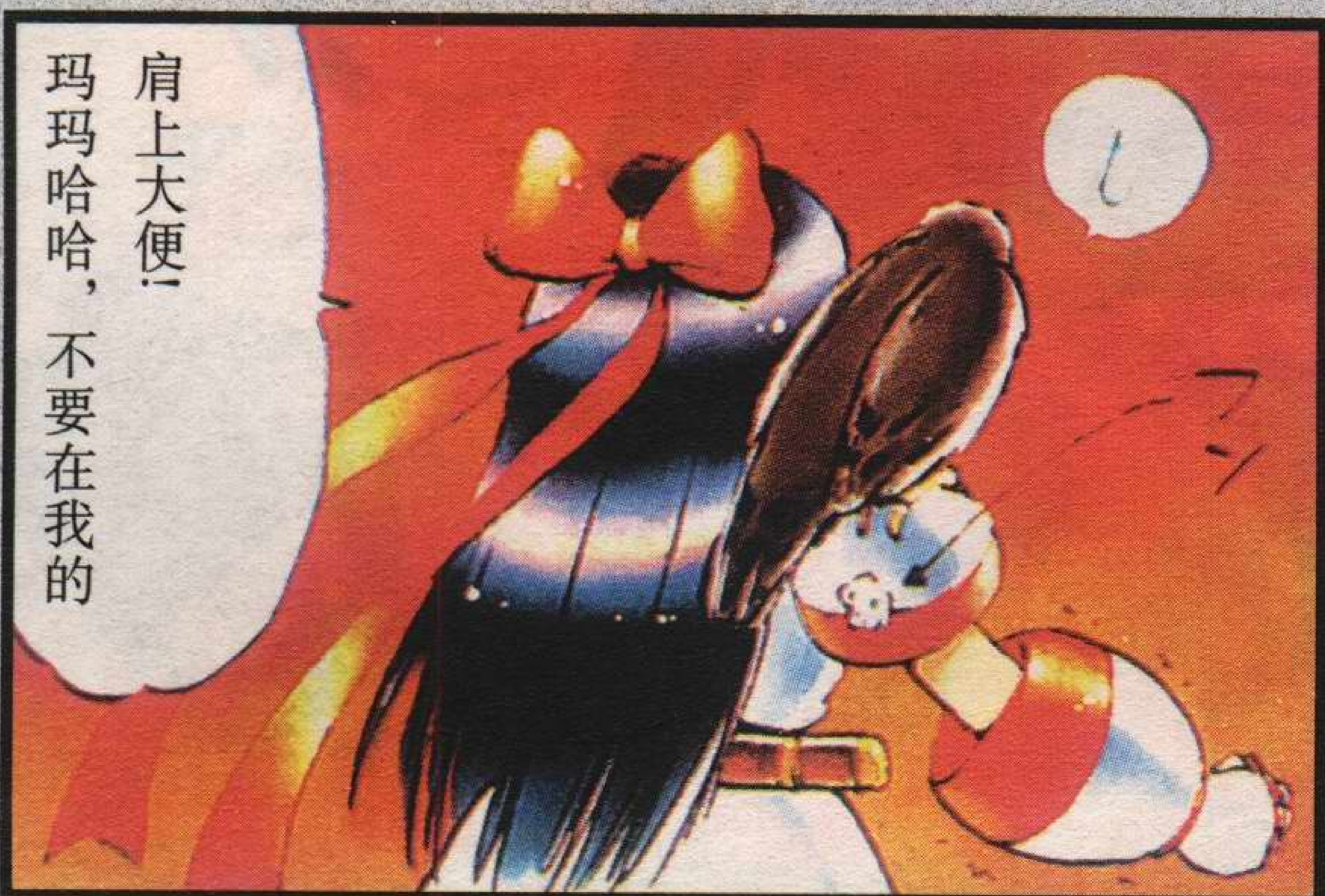
以静制动的后果

作者:樱濑琥姬









新类型必杀技

作者:樱濑琥姬











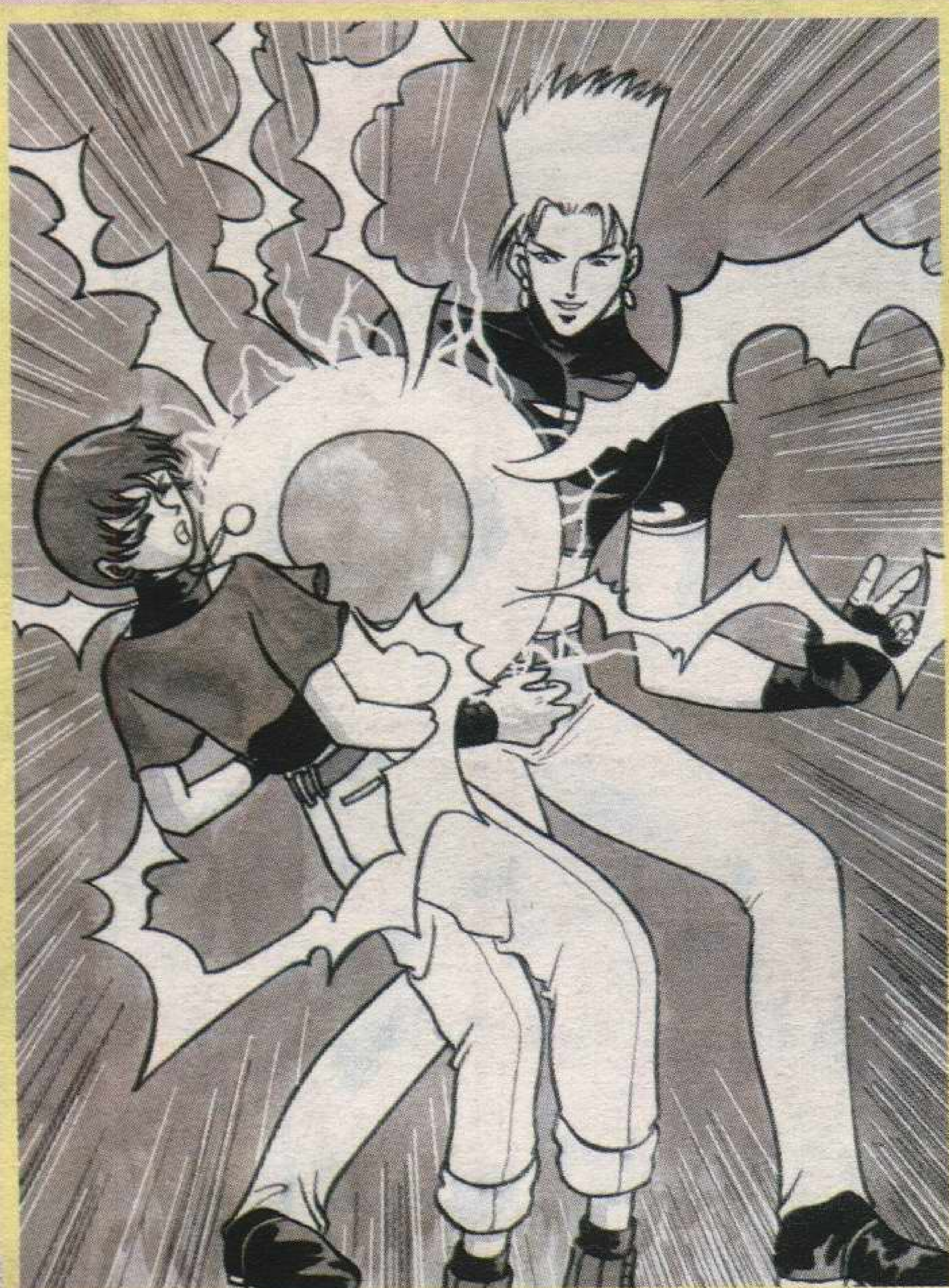
青春之辉 作者／大连 刘扬

黄色的渲染不太妥当，对色彩的把握仍需加强。



KOF 之京 作者／广东 巫勇宁

很不错的作品，人物的表情及动作都非常生动。



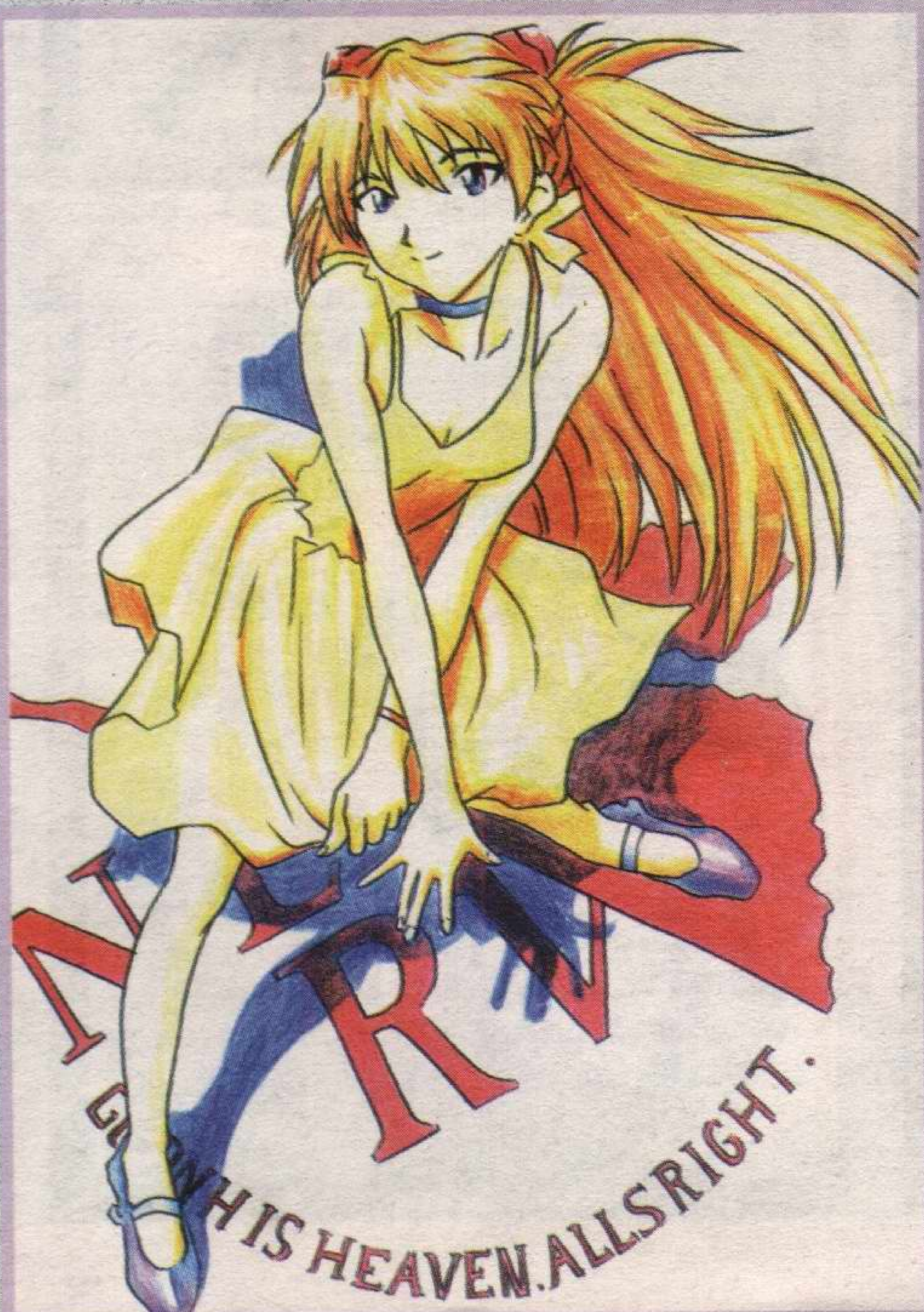
耀眼瞬间 作者／张西林

人物面部表情刻划的尚算不错，但二阶堂红丸的身体比例似与原设定不符，克里丝倒地时的姿态也有些不太自然。



无题 作者／安徽 李楠

标准的 CLAMP 风格，建议多画一些风格明快的作品……



新世纪 EVA 之明日香 作者／广东 陈思豪

是一幅临摹的作品，但是对于线条的处理仍然显得有些生硬，希望以后注意。



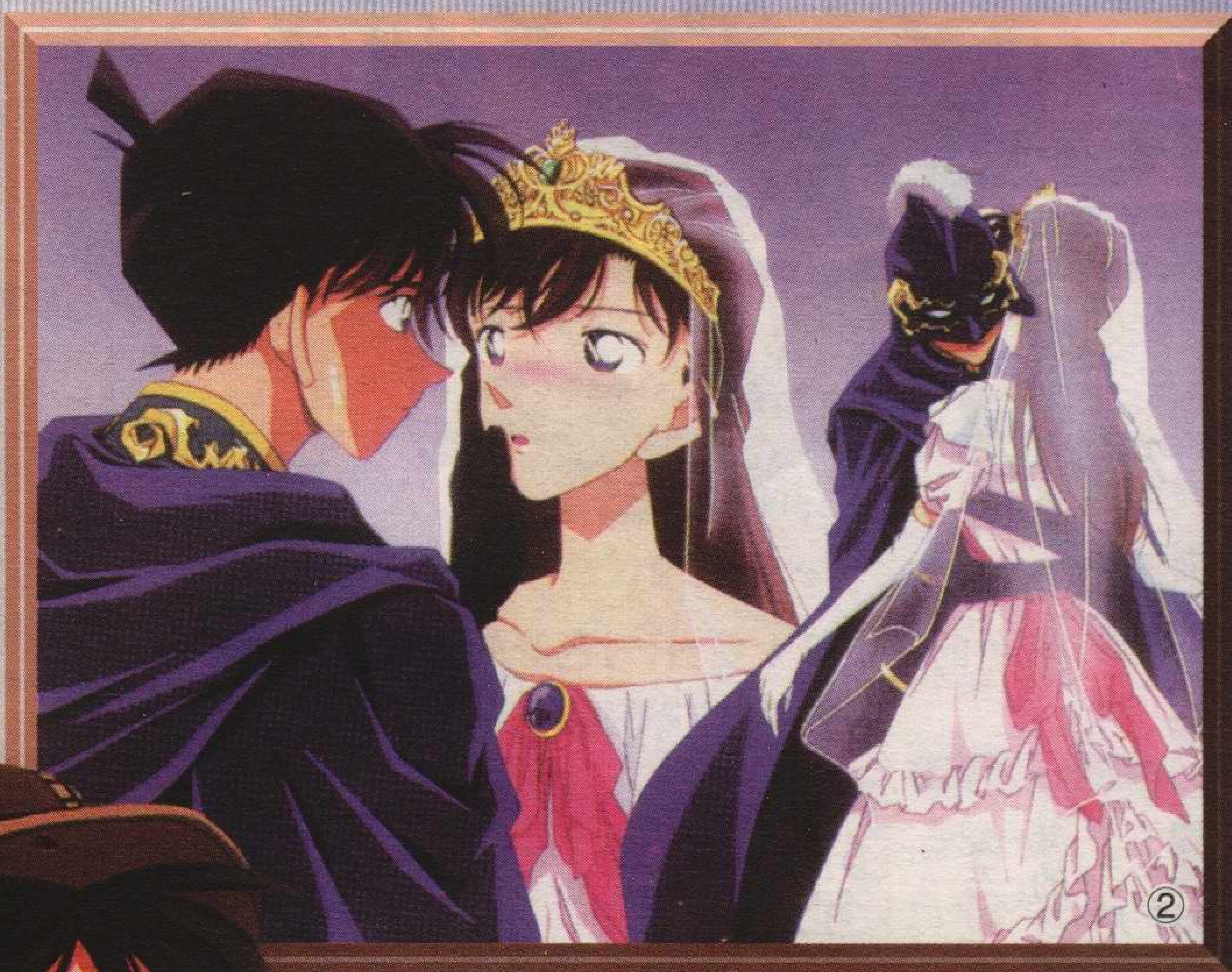
KOF 之八神庵 作者／广东 巫勇宁

与上面那幅草雉相映成趣，但感觉不如那一幅自然。手掌与腕关节的处理似乎有些欠妥，希望看到你其它的作品。

名侦探柯南之美术馆

作为目前最为著名的TV版动画系列，《名侦探柯南》现已放映220话，拥有大量的FANS。本栏目收集了自TV版放映以来的大部分宣传海报，其中有许多颇具纪念意义，希望大家能够喜欢。

①名侦探的标准形象、②纪念191话新一与兰的再会而推出的海报、③007风格的柯南、④⑤古装的乐趣、⑥梦中的夏日海滩、⑦聪明的原因、⑧料理的达人、⑨怀抱中的尴尬、⑩魔法舞台上的柯南与兰、⑪谁能够笑到最后、⑫三对男女的三种情境。



②



①



④



③



⑤


⑥


⑦


⑧


⑨


⑩


⑪


⑫

王者之书

THE BIBLE OF KINGS

SNK VS. CAPCOM 全日本大赛

冠亚军推荐角色



日本,幕张,9月24日……

全日本 SNK VS. CAPCOM 格斗大赛总决赛开幕,32位日本顶尖高手一决雌雄……经过残酷激烈的比赛,最后冠军是梅原 大吾——古烈&隆(新宿西口店),而亚军是野田 龙太郎——KING&草雉 京&布兰卡(东京代表队)。

以下的文章,就是日本街机杂志社根据冠军和亚军的专访整理出来的,让我们来看看高手门推荐的角色吧——

继续走向王道的风格 ~ 隆和肯(冠军推荐)

作为基本的是波动和升龙

说到隆和肯的基本战术,相信谁都晓得是波动和升龙。用波动牵制对手的一切行动,随后将跳起来的对手用升龙拳击落下来……虽说常理是这样的,但是并不是每个人都可以完全掌握的,实际问题很多,关键时刻如何快速选择正确的处理才是成为高手首要条件。

首先要面对对手的跳跃攻击,对应的方法有许多,现在只说说来不及使用升龙拳的时候。当对手落下时,如果着地在眼前就使用跳上升强 K,比较保险的蹲强 P 也是对抗的理想形式。使好这两招就等于握住了对付对手跳跃攻击的关键。

判断距离的重要

快速判断距离后的反映,会给战术带来极大的影响。每个人的不同反应也使得随后波动拳和



普通技展开的进攻各具特色，当然，并不是每个决定都是正确的，经常会带来不好的结果。这里没有什么具体的建议，因为实际情况各有不同，所以只是泛泛的推荐——攻击后用紧急回避和跳起继续警戒并保持优势，或者用DASH(大)和跳跃进行突然的接近战。

另外要注意跳跃攻击时的距离，中距离的情况将使波动拳发动的危险度加大，被猜中的话可能将受到跳跃连续技的攻击，并有被紧急回避攻击的危险。

在抵消通常技的近距离战中，善用扫堂腿系的技是一个好战术，但注意有效范围上别露出空档，所以在一般攻击时还是可以突然使用空隙小的蹲中K牵制，限制对手的行动。此外，波动拳的中、远距离战危险性较低，当然警戒心仍要强，高手是会有应付的办法的。若是隆，我则使用灼热波动拳，我认为这是最为理想的。

跳跃考察

在接近战中，给予对手蹲弱K开始的连续技和摔技一般认为是最安全且有效的，其实选手使用的角色蹲弱K或蹲强K的精度高，伤害的效率也就越高。但我不是那么认为，我觉得选择跳跃攻击是最重要的，不知道是不是正确，但我的确是依靠这个得到的冠军。

正面的跳跃用跳弱K比较有力。用在没有无敌对空的对手身上特别有效。

隆

我认为隆的魅力在于真・升龙拳的一击必杀，蹲弱K×2→蹲强K→真・升龙拳。能够在现实的激烈对战作到这些相当困难，所以准备真・升龙拳时先出蹲弱K再从弱升龙拳到真・升龙拳就容易了。

KEN

肯的魅力在于弱升龙拳和弱升龙裂破的连续技，在对空应可给予一定程度的伤害。跳弱K和之后发动的强制弱升龙拳要多连用。另外，升龙裂破在达到LV2可增加距离和伤害值。较好用。

地上战方面，有效范围大的站立强K比较突出，只是空隙很大，使用不当会被伤至致命，不是对判定了解全面的还是少用为妙。

KING(亚军推荐)

从地上战的基本开始

地面战的基本是使用蹲强K和前斜下K。蹲强K的有效范围不长，但出的快空隙小，落空也不会遭到反击。而且前斜下强K出的慢，但比蹲强K有效范围长，对结束时被防住的情况而出现的硬直时间有利。此外，对波动拳的飞行道具也有攻击的可能(波动拳，超音速风暴，霸王翔吼拳，克劳撒的飞行道具以及樱的波动拳攻击不可能)。

使用牵制技，是攻击对手脚边的技，对付强力技用强DOUBLE STVIKE来对抗，这个技在远距离也可以使用，而且此技能快速要拉到最近距离，也好防止对手的牵制技。

跳跃攻击的选择

主要的跳跃攻击是用弱P和强K，前者可压倒对手的对空技，后者可用于连续技。弱P在跳起后着地前都算攻击判定。但若是向隆那样的对手，被防住着地后有一半的机会可被攻击。想用跳强K开始的连续技，就用蹲强K→サプライズローズ比较好。

通常技对空的分别使用

KING的蹲强P作为对空技是非常优秀的，以它为迎击方式是基本，对付隆和古烈这样跳弱K强判定技的，至少也可以打成平手，出手太快时要注意很易造成空振。

对方使用蹲强P这样的技，用远距离站立强K对付，高于蹲强P的攻击位置，会有和对手的攻击错开的效果。如果和个子高于KING的对手战斗，就要相应避开对打。对付跳跃的蹲强P很容易落空，用跳强P迎击，为出得快并达成向上方攻击的效果，跳跃后应该立刻按键。

击倒后起来攻击

若对手被蹲强K或前斜下强K击倒的话，就用DASH立即展开近距离战。对手起立时即使出蹲强K。蹲强K一般情况下被防住虽然对我方有利，但对高手的情况就成了对方持续僵持局势的法宝。所以我们之前的进攻只是利用时间差造假象，看到对手起立动作，出蹲强K时要防止挥空，随后就是假象后的进攻——



蹲强K被防住后主要的选择项是再次的蹲强K，若防御坚固的话用DASH靠近，使用K摔和蹲强K使其再次崩溃。进行攻击时要注意对手无敌技的反击，此外，当蹲强K击中对手时，要用强SURPRISE追加伤害，而不是跳到一边等待。

除重复蹲强K外，用DASH可有跳到倒地对手背后进行奇袭的效果，所以谨慎接近使用DASH吧。绕到背后使用蹲强K，会有被防住的可能，但这时发动必杀技极易命中。

EX人物补足

EX人物的一部分必杀技有些不同，用蹲强K和通常技对空迎击，基本战术没有出入。EX独自发动进攻时蹲弱K数次开始接摔或强猛袭脚这样的技比较有趣。但是，因为没有SLIENTFLASH，比普通角色更容易受到攻击，这是使用的难点。

GIGAWING2®

NEW!

ITEM VOLCANON

加入最爽快的新系统

故事简介 STORY

在格蕾希亚大陆中央，有个处于红海和黑海之间的赛尔贝尼亚共和国。

一日这个和平的国家爆发了武装政变。由其他国家驻军支持的军队成立临时政府，宣布从联邦中脱离独立。不承认其独立的联邦和支持其独立的联合国家，这两大阵营由于互不相让谁都无法进行大规模军事介入。于是联邦政府就依靠特殊佣兵部队来解决事态。

由五名精锐组成的部队降落在冲满迷团的空域里。



全新内容

目前的射击游戏通常都有得分道具出现，这是给那些对射击游戏极度痴狂的FANS设计的，本次在新作中依然会有许多的倍率物品在画面内出现，当玩家收集到一定数量以上后就会发生“倍率物品空投现象”。介时大量的倍率物品如暴风雨般倾泻而下。这可是增加点数的好时机，那些喜欢得分的朋友千万不要错过这款作品哟！





超级分数暴涨
射击游戏再次归来！

男子汉的咆哮震撼了天空！

一看便知是个豪爽男儿！他身边带着的那个圆滚滚的东西究竟是！？据说这东西把握着拉鲁格戈长的命运！？

这次的《GIGAWING2》里充满谜团！

转瞬既失的破绽！锐利的洞察力将发现

充满机智神情的面孔和白大挂，他就是倍受欢迎的卡特伍长。他在战场上冷静，却给游戏带来了乐趣。



卡多伍长

拉鲁戈加杰尔曹长

CAPCOM再次全力奉献











本作《GIGAWING2》是CAPCOM新作，它在前作的基础上大幅飞跃，将NAOMI基板平台移植的卓越表现力发挥得淋漓尽致，据说在日本近期的AM展上初次公开时就引起了人们的高度瞩目，在初次公开中，不光是公布了升级和视觉感强烈的画面，还追加了如：激光射击效果、倍率物品空投现象和TAG模式等新要素……

相信游戏的爽快感会让射击迷们为之兴奋，看来到时候又要掀起一阵射击游戏的狂潮了。

攻击的新方式

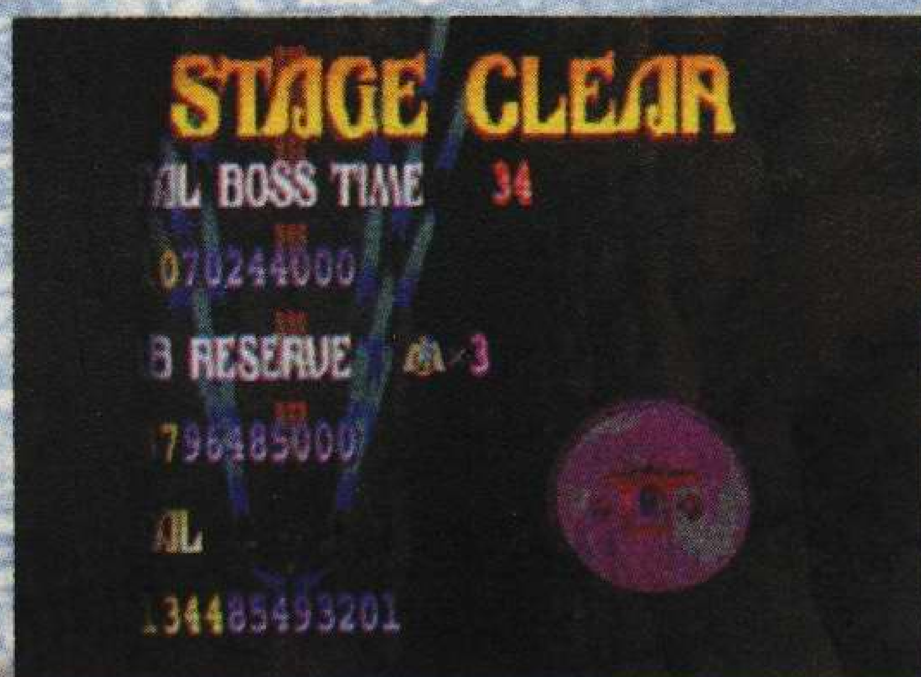


现在的射击游戏已经不再是只有普通攻击和"保险"这游戏方式了，下面我们来看看游戏中的新要素。

游戏中本次加入了两种需要发动才会出现的障壁。一种障壁是可以接住敌弹，作为自己的能量积蓄起来，当己方机体结束障壁效果的同时，机体自动将积蓄的能量对敌人进行全方位的跟踪激光扫射，这是是攻击力很强的攻击系统之一。

另一种障壁是在自机周围张开防御障壁（此时机体会处于无敌状态），这时候触碰障壁的敌弹会被全部反射，成为有攻击力的我方"弹药"。当这些弹药碰上障碍物的话还会变成倍率物品出现，那之后就是……疯狂的吃……这种防御障壁可以多用而且不限制使用回数。

游戏人物设定冬目景！



继续上一作，这次人物设定仍由受欢迎的漫画家"冬目景"来担当！他将人物和故事绝妙地融合在一起，下面我们介绍的人物看起来感觉还是比较不错的，尤其是AD0002P的头发。

用禁断的失传技术
在太空中掀起风暴！

和其它人物有着明显区别设计的特别准尉秋丽，她那从头垂到腰的长头足有一米长，人物充满着神秘的感觉，也许其中所隐藏的秘密将带我们接近故事的核心。



特别准尉 AD0002P



罗密塞内卡军曹

莉密·塞内卡供给系

文/真·克里斯

THE KING OF FIGHTERS

四、“哎呀，我又忘了！”

——习惯

牵制是一种比较高级的技巧。你一下子学不会(也许你其实一直是这样打的，只是你不会把它叫做牵制)，你可以试试找找对手的习惯。这两者的区别是，牵制是你运用各种打法致使对手行动困难，习惯……对手的习惯，那只要找出来就好，对症下药，事半功倍。

想起在我初学97时，曾被七枷社打得很惨。原因何在？

从1989年开始玩Street Fighter1(就一个主角：隆)的时候就学了这样打：跳d之后要蹲d，因为不蹲d实在没什么招好出的。后来自己也习惯了，挨了别人跳d挡了以后马上就要拉后下防蹲d。一直以来都是如此。

所以你就知道我为什么很惨了。对手跳过来。我挡。然后手往下一拉，同时高唱：“哎呀，我又忘了！”(吃下一个站D一个前下后C，好痛！)要命的是明知道那招要站了挡，偏偏手自己要往下拉——没办法，打了这么多年习惯了。后来搞了好久才改了过来。想了一下，觉得这是个严重问题。

我们打格斗的时候，往往有一些习惯。当然，不同的人习惯是不一样的。这和和了什么人学艺(怎么你是生下来就会玩的啊？我不是。哎呀你真行佩服佩服)，一般和什么人打有关。所谓庸人丢掉了机会，中人能把握机会，高人则可以创造机会。不明白这一点，永远不能成为一个高手。至于如何引诱这就是你的事了……呵呵。你不会牵制？提示一下，看看对手有什么习惯……这样说你明白了吗？

举个例子，97二阶堂红丸跳起来下d。你可以勾可以回跳d或cd(但是一定要快！慢了被钻中连个大电你可别说是我教的)还可以前ab滚过去。但是如果你挡了，就有个选择的问题。因为他可以直接前下后ac(这个习惯很不好，尤其是c，对手一个回ab再跳过来就怎么打你都行，所以一般只见于初学者)，改进了一下就是先下bb再前下后a这破绽就小多了，还有跑过来搞红丸投的，甚至有直接发前下后bd的(我不得不佩服那斯，胆子够大的，如果我挡他就死定了，但是那次我没挡)，专破回ab。不同的人有不同的习惯。

但是正像我说的，也有人就敢发前下后bd，就因为他摸清了我喜欢回ab这习惯，结果我又中招了。可见习惯这东西实在是玩格斗的大忌。高手没有习惯，见招拆招。这样的高手不多，一般人在和你打了几个币以后或多或少都会有点习惯被你摸清。你只需要按这个来和他们打，就会有在心理上镇压了对手的感觉啦。不过，还有问题。

五、“最新连招，99hits！”“才99啊，我还有102hits呢！”

——连招

要打中对手，可能简单。我敢说就算世界拳王来和我打也不可能打我三个PERFECT。也就是说，你起码也应该能打到对手一下下吧？而有些人(你也许也是哦)就可以打中对手一下之后再来很多下。这就是连招。说到连招——

有一种叫“连招机器”的物体。他们打起来，连招连得很欢(包括像跳d站c……的连法和特瑞97的连法)。好象是传说里苗寨的人用的蛊，一沾上你就完啦！他的动作已经不需要经过大脑了，可以直接由手中发出，也无非是跑跑跳起d站c什么什么的。不过不用实际操作就能看出，就只这样的话他肯定是你的菜。因为还有这么一些人。他们打的时候看起来平淡无奇就像一些低打，甚至有时会被电脑干掉。你会笑，原来这厮是个菜鸟！于是你想找点成就感，想为自己的生活增添一点乐趣，想改变一下本来已经糟透了的心情。所以你很潇洒的吹着口哨，哼着小调，投下一个币并同时想得饶人处且饶人，今天切他个20个币就好……

一阵混战……最能描述这种战斗的话是：虽然他不常出招，但是每出一招都能打中你。虽然打中一拳没什么，但是如果是像了拉x夫那类流氓人物老打中也不是开玩笑的，何况简单连招是人人都会(我现在还没练出金家藩那些厮们的什么什么连招，但是我用克拉克已经扫遍了我们学校)。你经得起雅典娜几个近身后下前C前下后D？于是不知什么时候，你的血已经没了。往往你会觉得很不可思议，不可思议的结果是再来一币，再来一币的结果是再不可思议……

天黑了，你走出街机室，头昏眼花加上想不通……我怎么会输？如果对手一次连招就把你连死了，这很正常，人都有失手的时候，一次判断失误导致失败的例子大家都见多了。但是为什么你总是不能得手呢？

想想你的连招罢！如果你就只会出招，打不到对手也是徒劳。所以其实你早就知道应该在什么时候出连招了的，只是你自己还没有发觉而已。对手一次失误，往往是你得意之

时。但是高手应该这样想，别人不失误怎么办？结论是，不失误就引诱他失误！你要牵制他，让他按你的想法行事。（当然啦，你要精通各个人物的各种招数的判定才行）

97里你有没有用过大门？有没有人说他麻赖……总不全是因为那个站b吧？那七伽社的站a和特瑞又在哪？还有玛丽板凄凉……多了。光是一个站b显然是不够的。

大门狠不狠？当然，人人都狠。那么大门狠在哪？既然不是站b，那是什么？

另一个人物是克拉克，他的"连招"几乎可以说没有！要说有就是蹲b前下后a前下后ac这种了。真・七伽社呢？事实上，97里的连招并不多，都是一个套套：(跳d)c前a(b)连……。八神又有什么招？还不就是这个？我现在看到的很多人都是一式百合折跳来跳去(当然现在有无限连了)。都能怎么连啊，连出什么来啊？要说到，连招也是要打中对手的，也是要把握时机的，那不就正是脱离了连招本身的意思了吗？总不能把怎么打中对手也算成连招的一部分吧？我不是说连招不好，能一次干翻了别人我也不想一脚一脚踢那太麻烦。可是我们不应该研究连招，而应该想想怎么去打中对手那才是问题的关键。连招你可以从打电脑中学到的嘛，但是你电脑打得再好，如果没和人打过也一样是要死的。就算你能连一万种无限连，碰上了高手还不是一样？我自己也会所有的无限连啊，又如何？曾经有人对我说，他敢在特瑞后下前b的时候削风而且一削一个准，这个本事我没有。我所会的就这样：拿克拉克把你打倒，站在你身边。如果你要动的话我站c后下前b(判定高于指令投，若你没有信心，尝试跳起)，不动的话直接后下前b，回滚的话后下前a，放必杀(勾)我挡。这四招就够了。又需要什么连招呢？

连招的发动也是一个值得想一想的问题。像特瑞的需要c或d或外式(否则要很近身)，山崎的本来就是近身连不过可以有招站防不能。大门的就比较难要别人跳起否则很难打出浮空，八神的也要近身。至于像特瑞版边，草雉京版边，东丈等等就不用说了，基本上没什么意思……草雉京的还有点意思，他的招还有一定的判定和封锁性，特瑞的直接连就好。最后，东丈的……你怎么把他打到版边浮空？他在97里有小旋风的牵制技，很好用，如果你能把对手逼到角落里发小旋风，并在他前回避的时候用d投或者下a连aaa连打接后下前c打飞回角落甚至下c(出得要快)后下前b(这招最伤，没气时)，让他不得不跳，这或许是一个办法。而你的牵制也就算完成了任务。

再举个例子。拉x夫。这个家伙的野蛮是人所共知的，说完了就是站c蹲c。当然还有指令投等别的用法，但是很多人已经不需要了。不少人向我抱怨，那红帽的拳真他妈的强！是吗？后来又发现二阶堂红丸的拳也强，草雉京的也强……很多人的都很强。这时，有些人会很高兴的不断的站c蹲c(他们不正是这样做的嘛)，另外一些人开始想，既然强能不能用它作为连招的发动呢？但是事实上，远身的连招就只有八神的站c可以连，还有什么是不需要外式，直接远身就有c和d连上的？

我的想法或许有些极端了。但是我也一直是把人物分成打击系和投系两种的。而我偏爱投系的就是因为我不想用什么连招(当然如果近身有气我会用c或d连如真・七伽社抓了头)。连招要练，我懒？实际上要用好投系人物更难！你没有丰富的经验，怎么会知道什么时候抓得到什么时候抓不到？这一点在98以后更明显了。有时好象很近，但就是抓不到。有时很远(比如大门一脚踢出)却又能扯回来(后来发现别人也是一样的看起来远其实都能抓得到)。

归纳一下。不是说连招不好，而是说，如果仅仅为了自己会一点连招就洋洋得意沾沾自喜以为自己很厉害，说什么我今天又连了别人多少多少招啦，那是菜鸟说的话。如果你就会这个，拜托就不要说什么我是高手之类的话了，我笑得也够多了。潜心研究连招是一条路，研究判定也是一条路。你可以这样想：什么样的招能怎么连(我一直很佩服第一个想出——哪怕只是无意中试出——98草xx的无限连的人)，也可以去想想，怎么才能打到对手？这个道理是这样的：再好的连招就算是一拳死(宇宙xx拳)，打不中对手也是废的，没有用。说个笑话。有次有人和我开玩笑说，"我发现了最新连招，99hits！"我一想就知道是比利那个BUG(老老实实打，山崎也才43hits)。于是我也回他一句，"才99hits啊？我还有102hits呢！"他怒："哪有这么多？"我笑："李香绯。"他楞，然后大笑。比利的98hits要特定情况才能打出来，李香绯那个就更是不近身连2hits都没有。如何才能打中对手，其实是个经验问题(我以前称为心理，现在发现不对)。招就是那么多，经不起几下学的。只要你想学，则总是可以在家里拿电脑来玩practise练得滚瓜烂熟。但是，我们还需要经验。

六、"和我打？再练两年吧！"

——经验

想来大家也都知道，要找一个机会不容易。而97里一个机会就连死了你也是很正常的事。同样的，你也可以借一个机会把别人连死。我的意思是说不要一味追求连招，不是说连招不好……我自己还不是一样的喜欢拿k前跑小跳d站c前a一个热动把对手打上高高的九重天去做快乐的陆小凤？当然这样的机会不多，所以也就更应该珍惜。如果真是每次都能打到我，那这样的人我会害怕，因为他已经不需要连招了。但是我也算有点经验的人，也不是这么简单就被拳脚打死的。所以逮了个机会肯定也是会大连特连连得不亦乐乎的，因为别人也是经验丰富之人，一样的不会总让我有机会打到他。



不过这样的人不多。因为人总是有头脑

会思考，不会老让对手知道自己想怎么样的。有时我用了克拉克就敢一动也不动站在那里，对手冲过来我也不动，他居然会自己又一个ab滚回去，我笑开了花，问他：你怕什么啊？他说：我也不知道，反正我觉得出招会吃亏。其实我本来是想看看能不能抓拳（说得明白些就是在对手出拳拳的判定没有完成的时候用指令投的高判定来盖了对手的判定），想练练。当然，很多人就会什么也不管就跳过来，但是我只轻轻一个回跳d就把他打了回去。他想放波，但是我早看得很准的一个大跳到他面前，然后就开飞机……当然如果是K也可能有第二盾的防守，但是你能想到我就不会想到了吗？我当然会小跳并在第二盾的判定完了的时候已经ab回避到了你面前了。我觉得为什么克拉克被称为"捉神"，大门也有强指令投判定，雅典娜也有，都没有人这样叫？那是因为他没有什么别的招了，几乎可以说一切行为都是围绕着那招后下前bd去的，也都是以那一招为终点的。正因为这种专业精神，才有这样的叫法。大门有站b（而且很多人很爱用了这一招就不管别的了）站d（据说判定极高）等等，所以也就弱化了其指令投的震撼性影响了。

一般来说人们喜欢蹲防，所以97里我爱用七伽社等等有蹲防不可技的人。98以后外式大量增加，蹲防不可技也多了，人们也精了，也知道蹲下来扫一脚不怎么伤如果是中了某些外式那就是致命一击所以也不是那么有效了。（当然也有反例，山崎就是蹲防最多也是一个打刺再霉点加个断头台，97里好象还连不上，中个站b可就是……哼哼）在虚虚实实之后，一般的说，人们先是有个习惯，喜欢蹲防或者站防。你能摸清他的习惯，一切就很方便。而这个习惯又有个隐含前提，即人们多趋向于选择如果中了招失血比较少的防御模式。所以你就应该从这里下手。当然如果你碰上的是菜鸟，居然还不知道二段防御的特点的，那没话说。如果他是一个有经验的人，当然知道碰了97里真·七伽社要站防的好，于是你就猛扫底之。（我最多曾连把一个家伙扫翻七次，呵呵）

很多人的打法已经达到了这样的境界：你打上，他防上，你打下，他防下；你正面跳过去，他守得甚是严密，你逆向攻击，还是打不到他伤血。你终于急了，只听他洋洋得意的说："你这两下子也敢来和我打？再练两年吧！"那都是一些常年泡街机室的人，什么招都见得熟之又熟，什么人有什么特性早已了然于胸，什么漏洞什么错误都不会发生在他们身上了。（只是为了顺口，当然不是真的……）

而你也是一样（或许你正是这样的人）。打得多了，招也熟了，打法也严密了，不容易留下漏洞给别人钻了，不容易留下痕迹让别人寻了。这时，你也就是个经验丰富的老鸟了。（当然，机室老板估计也会和你很熟了……）

七、"啊，你……"

——命运的闪光

不管是谁也有过这样的时候。你似乎已经被逼在死亡边缘了。时间已经所剩无几，你的血还比对手少很多。或者你向着对他冲过去的时候，忽然他放出一个必杀。等等。为什么snk设定了"气"呢？就是让你放必杀的！而很多时候，必杀出现时那一闪，就意味着整个局面都将改变。这就是命运的闪光。

这本来是铁拳三里一个叫风间X的，爱穿火焰黑皮裤，打拳带电的家伙的外号。

在玩96时候就发现，龙虎乱舞可以过波。比如你用版x凉打king，（罗伯特也可），与king同时出招，她出后下前后下前bd（放波），你出后下前下后ac（推荐c）。于是你就会看见版xx那厮两手交叉于头部正前方，然后闪了一下就放开手脚，拖着影子，穿越了那两个呼啸而来的飞行道具，直扑到对手面前……如果你的血已经红了，还会出现一种特殊效果，本地人以梁山好汉李x的外号命名之："黑旋风"（取最后要打出螺旋勾之意）。

而我所谓爽的，是从闪光出现，飞越屏幕那一段，那是在king出招的时候就已不可更改了，就像是一道命运的闪光照亮了阴霾，预示着对手的覆灭。

97里，八神庵打草雉京，不，是草雉京打八神庵。跳b荒咬九伤八青七濑或站c七十五式改以牵制之，很烦。但是当他咬得正欢的时候，只见八神双手高举过头而头低于胸，一道命运的闪光！然后草雉京就什么咬也没有了……（矮手忌用，请遵医嘱）

别人常把我一交拌倒，然后拿了二阶堂红丸冲过来，看样子想下bb前下后ac，但我用的真七家社一点不忙。他站起身来只一闪！于是又看见对手被提了起来，又被一脚踢倒，再被左右摔投数次，最后往天上一丢……这个时候我会觉得很爽，一般会按开始键。

还有99中，K运起气准备一招天外飞仙，而对手藤堂香橙不动声色。怎么，max不是蓄满劲防御不能吗？一阵沉默之后只见K晃了一下，他以2000km/h的速度向对手冲去……忽然一道闪光！藤堂同志摆了个架势（和血之太郎——花郎的很像）。于是我怒吼，xxx，xxxxxx的xx！但是没有用了。她使出了一招心眼格落——这个名字好……这个时候只有一个办法不中招，就是把电源关掉。K冲了出去，但他蓄满了怒气的一招在那似乎是轻描淡写的姿势面前显得是那样的可笑！他被抓了过去往地上重重一摔还有一下追打……

马克西马被打翻在地上。King为求稳健远远的跳开，后下前D放两个波过来，你咬我啊？"啊，你……？？！！"马克西马起身，"叮！"一亮。两个波打在他身上，他只做蚊子进餐。"轰！"King被震翻了。还没反应过来，马克西马从天而降，有如流星般带着一团火光砸在对手身上。（此招……有破绽……好在那时那家伙不知道……）

最后的是最精彩的。（97）我用的是克拉克，他用的是拉尔夫。时间无多，他满血我却只得一半。我想了一想就爆气冲过去，他习惯性的下c，但我早已料到，一个小跳落地就是一扛。我忘了出必杀，真该死——但是我又不想死。所以我又做了一下动作就往前又冲。只见他站起身忽然又蹲下，一闪！看来他是想出那招磨血之招以拖时间。而我要回避的话时间可能就不够了！我再不多想迎面冲了上去……

呵，命运的闪光！

克拉克没有辜负我的期望，键盘没有和我作对，我成功的发出了一招阿根廷终极攻击。克拉克一声吆喝，开始了举重。一下，两下，三下，然后又是跳高运动，一跳，最后一压……最后的减血是瞬间完成的。结果我刚好比他的血多一点。

当对手以为你已走投无路，已经把你逼到悬崖边，或者说得简单点，就是已经克制住了你了；你的必杀放出的时候，一般对手都在出招，各种各样的招，不少还是他认为判定奇高的，必中无疑的，而你却轻轻的用一道闪光破坏了他的意图，他会是怎么样的失望呢……举个非常简单的例子：东丈的max黄金旋风，这个飞行道具的判定级别是非常高的，几乎可以说是无飞行道具不破，还可以穿越类似雅典娜的max水晶波，蔡宝健的max真空旋风之类的钢铁防御。当对手放出这一招的时候，他肯定是认为你是没什么办法来反击的了。如果你用前跑ab来闪避，固然也能打到对手，但是这样效果不强，因为这也在他预料之中。如果你用的是orochi，一招阳光普照，于是旋风消失了，他当场就被打成废人——这是一个counter攻击，所以伤害加50%，加上本身攻击力……不过这不是人人都能用得上。那么你试试用K，慷慨的丢出你的墨镜来，你就可以越过那庞大的旋风，直接晃到对手身边。出其不意的打击对手，让他的信心彻底崩溃罢！

八、高手来吧！

——KOF的诞生

格斗的至高境界是：心理。这是一个综合性的说法，包括很多方面。但是，起码的，你得有坚强的心理，不会被别人的打法吓怕的胆量，处乱不惊的勇气，血多时不骄傲不玩花样，血少时不急燥保持出招的镇定。最基本的一条，千万不要怕。如果你没有一个高手的自信，或者说，对成为一个高手的追求的信念——为此你不惜努力和比自己强的对手打——的话，你是肯定会输的。因为你在心理上早就已经败了。

而如果你真能具有自信与谨慎的心理，经验丰富的在摸清对手习惯后，以相应的牵制技周密的封锁对手并用令人发指的连招去和他打，以一道又一道的闪光准确的破坏对手任何的意图，你又怎么会输呢？

或者你认为你已经站在了世界的顶端了。你在本地的街机室里享有盛誉（我们那里有个家伙，外号叫“99”，因为他玩99无人能敌），别人一见你出现就噤若寒蝉。你找不到对手，没有人愿意和你打，你主动挑别人，往往也是把对手打得两眼冒金星。这个时候，你就觉得一切都已经没什么乐趣了。这个时候，又要怎么办呢？

比如山崎的无限连杀，大家学得很快，但是这一招是谁发明的呢？八神的鬼步又是谁发现的呢？或许这是一个bug（难道不是？！），但是人们在长期的对战中，发现出各种各样的招。你的水平是不断的提高的。而除了知道对手可能出什么样的招之外，还能学到不少的东西。哇，原来这是可以连的呀！哦，这样也是打得到的啊！呀，这招怎么会打不到？恩，这招是连不起的耶。等等等等。看到没见过的连续技就这样算了吗？当然不是。你会思考。既然这样能，那么类似的那样能不能呢？能，或者不能，都要通过实践来证明。在KOF的历史上曾经有很多神话，如八神的八稚女对空无敌，八神跳D空中无敌，ROBERT的飞燕旋风腿无法破解（在角落）等等。而今，这些都已经不成为神话了。人们在大量的实践中，发现了新的打法。你可有见过别人使出一招，你从来也没见过，做梦都想不到？（像鬼步，我是98年底听说的，在那之前屑风无数次，又何尝知道要连什么鬼步？）你看见了之后，是不是很想学？是不是为了能使出这一招而大练特练？那么，如果你能发现一招新招，如果竟而又是无限连杀或者一招连杀等等，别人又会不会争相学习呢？如果你用的招数都是人们所未见的，未了解的，你在别人眼中，又是不是一个永远走在时代前列的人呢？除了对战胜利让人惧怕之外，层出不穷的新打法也会让别人佩服。别人会觉得，这个家伙的打法，永远不能被看透。于是别人才会真正的承认你的实力。你成为潮流的领头人，带领着一群人前进。在提起某个人的时候，别人会挺佩服的说，某某，那可是高手！那天他如何如何，怎样怎样，很厉害哦！你却很自豪的说，某某？哦，不错，打得挺好的。不过……（小声说），他也是和我学的……（大声）哈哈哈哈！

所谓的KOF，应该是这样的人，也只能是这样的人。当你成为别人的憎恨，嫉妒和景仰，佩服的焦点的时候，你就真正是THE KING OF FIGHTER了。

全文完

编者：这是一篇风格独特的文章，不知道读者愿不愿意接受这种形式。另外有一点需要说明，那就是文章的作者上次搞错了，当然这并不是把文章发到我邮箱里的那个同志的问题，虽然他也没有注明作者。（以上一句是玩笑）

本文的作者是——真·克里斯，在这里作正式的更正，因为我的疏忽给你带来了麻烦。



沈阳金利达游戏批发中心

批发、零售、邮购、维修

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号 收款人:马宏杰 邮编:110001

为了感谢广大电玩友对“金利达”的支持,在新年到来之即,特推出一批特价 PS 主机套餐,全新原装光头,每套售价仅为 880 元,邮费 50 元

PSⅡ主机 + 原振柄 + 原装记忆卡 + 直读 + DVD 功能,售价:4100 元 邮费:80 元(PS Ⅰ盘引,PS Ⅰ不引)

DC 日版原装机 + 原装柄 + 专用电源 售价:1600 元。 DC 美版原装机 + 原装柄 + 专用电源 售价:1530 元

DC 欧版原装机 + 原装柄 + 专用电源 + MODEM 售价:1450 元 所有 DC 邮费均 50 元

PS · ONE + 原装 + 专用电源 100 型为 1350 元 101 型 1350 元 102 型 1300 元 邮费:50 元

特别推荐: 由于市场上广泛使用的银盘,录制信号越来越弱,这就给很多玩友的光头带来问题,尤其是对现在的 DC 机和 PS2 机的光头影响最大,现本店推出在 PS 和 PS2 上使用的高质量,大容量的蓝碟和黑碟,而且有 80% 的 DC 盘为直读版,不必再需引盘,售价:15 元/片,邮费一律 15 元(无论多少) **DC 金碟品种有 200 多种,每片 6 元,邮费一律 15 元**

本中心为了全国动画迷的要求,即日推出动画金碟,此碟易于保存,而且美观耐用,是广大动画迷的典藏极品,金碟片/6 元,银碟片/4 元,邮费一律 15 元,目录所列动画片,金碟、银碟一律都有,购买时请写明“金”“银”及**备选**。

名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数	名称	片数
浪客剑心 TV 版(全集)上,中,下	12,14,14	超魔神英雄传 TV 版,小孩玩具	25,16	名桢探柯南 TV 版	14	我的爱神,天空战记	3,3	浪客中剑心追忆篇,珍藏版	4,3	孔雀王,真孔雀王	3,2
樱大战 TV 版(全集)	25	女神天国,星界之战旗	1,5	名桢探柯南第Ⅳ,引爆摩天楼	5,2	转校生,圣传,心跳回忆	2,2,2	浪客中剑心震魂曲,风月月影兰	2,1	少女革命 TV 版,剧场版	13,2
碧奇魂 TV 版	13	凯传,游戏王,愿望之翼	1,1,3	名桢探柯南 14 番日地,两大杀人事件	2,2	X 战记 ,绝爱,寄生前夜	2,1,2	斗士星矢 - 黄金十二宫(上下)	12,13	少女革命 OVA,	3
星方武侠	7	三国志(金)全集,青色宝贝	9,5	名桢探柯南来自黑暗组织女子,阿兰推理	2,1	兽兵卫 · 忍风帖,	2	斗士星矢 - 北欧篇,钢铁这神兵	9,7	流星花园 - TV 版,OVA	18,8
柯南第四部	5	名侦探柯南 - 事件大追踪	11	名桢探柯南世纪末的魔术师,短篇集	2,1	课本没教的故事	2	斗士星矢 - 海皇篇,真红少年	5,1	秀逗魔道士 - TV 版一,二,三部	9,9,13
柯南 - 瞳孔中的谋杀	2	银河英雄传,高校圣光战士	6,2	名桢探柯南意味深长的音乐盒	2	千年女王,真女神转生	2,2	斗士星矢 - 神与神,激战	1	新秀逗魔道士,剧场版	9,2
柯南 - 江户柯南诱拐事件	1	机动梦日记,野兽战士	1,9	城市猎人 - 使衣女刑警,天才犯罪教授	2,2	北斗神拳,重战机,铳梦	2,2,1	斗士星矢 - 最终圣战,黄金苹果	1,1	机动战舰 - TV 版,剧场版	9,2
柯南 - 柯南对怪盗基德	1	侦探杰克Ⅱ - 杀人迷团,雌威队	1,2	城市猎人 - 九九寒羽良,爱与宿命连发枪	2,2	千夜之眼,魔影紫光,铁拳	2,2,2	街霸剧场版,少年街霸	2,4	灌篮高手 - 男儿当人樽,篮板王	1,1
柯南 - 流浪画家杀人事件	1	创世纪 - 机士,依煞	3,2	城市猎人 - 百方黄金阴谋,海滩之战	1,1	冒险少女娜汀亚,魔法骑士	2,2	大有克洋 - 沫之部屋,机械嘉年华	2,2	饿狼传说	3
柯南 - 卡拉 OK 厅杀人事件	1	超能战士 - 巴迪,银河英雄传说	4,2	不思议游戏 - 朱雀篇,青龙篇	10,9	风之名将黄龙之耳,	2,1	大有克洋 - 世界末日,记忆	2,2	地狱先生 - TV 版,神眉	16,1
金田一飞弹机关屋杀人事件	3	金星战记,时空游人	2,2	不思议游戏 - 延续篇,剧场版	6,2	幽幻怪社,万有引力	2,2	大有克洋 - 亚基拉,老人与 Z	2,2	强殖装甲 - 加尔巴,OVA	3,1
浪客剑心 TV 版(64—70)集	6	反黑风暴,X 电车	2,2	天地无用 - TV 版,外传(砂砂美)	9,9	福星小子爱星球之变,圣水奇缘	2,2	大有克洋 - 迷宫物语	1	真三 - 万能侠,完结篇	6,1
柯南 - 黑天使的翅膀/本厅之刑事恋爱物语	2,2	幻魔大战,圣兽机	2,1	天地无用 - 炎夏之圣诞,遥远的思念	2,2	七都市物语,车神传说	1,2	宫崎峻 - 风之谷,幽灵公主	2,2	装甲骑士 TV 版	18
金田一,马戏团杀人事件,杀人嫌疑犯	2,5	杀人机器,天使宝贝蛋	1,9	恶男杰特,魔法舞台	9,9	东京巴比伦,炎之记忆	1,2	宫崎峻 - 萤火虫之墓 ,天空之城	2,2	相聚一刻 TV 版	32
金田一,飞弹机关屋杀人事件	2	漫游记,亚历山大战记	5,7	武藏传,女恶魔人	9,9	乔乔奇妙冒险	3	宫崎峻 - 百变狸猫,龙猫	2,2	学园侦探团 TV	16
银河少女警察,沉默舰队	6,4	人形草纸 - 傀儡师佐近,北人	4,1	我是大哥大	7	乱马 1/2 剧场版,OVA	2,3	宫崎峻 - 飞天红猪侠,岁月童话	2,2	烈为火之焰	14
高桥留美子 - 鬼姬传说	2	浪客剑心 - TV 未放映秘藏	1	魔术师奥梵ⅠⅡ	9,12	生化危机真人版	2	宫崎峻 - 魔女宅急便	2	枪神 TV,战国魔神	13,13
97 格王,宠物小精灵 TV 版	2,22	红发少女安妮(宫崎峻)	2	食人(铁男),魔装机神	6,6	太空战士Ⅷ,Ⅸ,恶魔战士	2,1,4	宫崎峻 - 高立的未来世界(上下)	13,12	GTO Ⅰ、Ⅱ,魔法阵都市	9,8,9
GTO(32 - 40)集,东邪西毒	5,4	高达,W,Z,V,X,G	各 17	火魅子传奇,幸运女神	6,6	九八、九九格斗王,生化危机Ⅲ	1,2,1	罗德岛战记 - 水晶传说,	3	守护月天,赏金猎人	11,9
街霸 VTV 版,街霸 V,OVA 版	14,7	高达 ZZ,高达,0079	各 16	万能文化猫娘,大运动会	6,6	星际争霸战,青之六号(1 - 4)	6,4	罗德岛战记 - 英雄骑士传,吟游诗忆	9,6	白色猎人,白色猎人剧场版	9,2
柯南 - 太顺利的推理,太空漫游记	2,1	高达,第 08MS 小队,电影版	6,1	霸王大系龙骑士传说,铃音	6,5	病毒,猎人,安琪莉可	3,3,1	橙路 - TV 版,加强压缩版	32,16	街霸 TV 版	14
超人学园,守护月天 OVA	2,2	高达,第 08MS 小队,完结篇	1	异次元世界,时空转抄	6,6	银河星图传说,	2	橙路 - 剧场版,	2	十兵卫,爆炎一族	3,2
乱战突破,快感指令	2,15	高达,W 战场回忆录	4	宇宙战舰大和号,真夜中侦探	6,6	南国少年,英雄本色	2,1	幽游白书 - TV 版(上中下)	12,12,14	机械女神	9
柯南 - 第十位乘客,超级杀计划	2,2	W 停不了的华尔兹	2	魔神 BIG - 0,通灵公主	6,6	战神史巴斯	2	幽游白书 - 剧场版,夜叉的阴谋	2,1	风魔小次郎	6
金田一露西亚人偶杀人事件	5	高达,F91,逆袭的夏亚	2,2	尼克斯战记,新足球小将	6,5	寒冷前线雨之岚	1	金田一少年 - TV 版,剧场版	13,2	天空之艾斯嘉科尼	13
金田一杀戮组碧岛,格斗王 2000	2,1	高达,,0083 战士黄昏,剧场版	6,2	伤追人,,游戏王	5,5	人鱼之伤,,烈焰	1,2	金田一少年 - 绝顶聪明 ,嫌疑犯	2,1	灵魂能力	9
GTO(32 - 40),蓝色高达 TV 版	5,10	高达,0080,	3,1	平衡世界之物语,铁腕	4,4	哥布拉大决战,爆炎一族	2,2	TV 版完结	6	变形金刚	2
皮卡丘的寒假 - 超级限定版	1	超时空要塞 TV 版,加强版	12,4	神秘世界,海底娇娃 · 蓝华	4,4	火霄之月,变色龙,	2,3	逮捕令 - 剧场版,OVA	2,3	美少女刑事	2
银装骑攻队,冷面魅影	5,5	超时空要塞 D7,D7 剧场版	7,1	非常偶像 KEY,TV 版,风魔小次郎	10,6	快乐方程式,快刀乱麻	1,1	攻壳机动队 - 剧场版,红蓝眼之章	2,2	乐感	1
毕其顿的恶魔,绝爱 OVA 完结	2,3	超时空要塞Ⅱ,可有记起爱	3,2	黄金战士,传说巨神	6,4	课长王子,五星物语,魔法使	1,1,3	樱大战 - OVA,剧场版	2,2	乱马 TV	13
天使禁猎区Ⅲ	1	银河英雄传说下版(13,14,16,12)	55	六翼天使,天空之艾斯嘉尼克	6,13	听到涛声,家有贱狗	1,4	GS 美神 - TV 版,剧场版	15,1	重战机 TV 版	18
超时空要塞 7TV 版,稻中兵团	13,9	银河英雄传说下版 - 新战争序曲	2	封神演义 TV 版,恐怖宠物店完结	11,4	机动警察,电脑战队	2,2	头文字 D - TV 版,Ⅱ	9,5	库洛魔法使 TV 版第Ⅱ部	5
阳光之树,EXD - 杀手	2,1	银河英雄传说下版 - 污名	2	星界纹章完结篇,剧场版	7,1	神剑传	3	邻家女孩	6	超时空要塞 7TV 版第Ⅱ部	10
棒球英豪 TV 版(上,下)	17,17	白银之谷,朝之梦夜之歌	各 2	深海特工	9	A 计划之反击,奥美帝	1,2	安达充 - 大学篇,大学篇 OVA	2,3		
梦幻妖女	1	银河英雄传说下版 - 螺旋迷宫	2	神风怪盗,无限之战记 · 莉丝	4,4	金田一少年 - 女怪,女王蜂	2,2	安达充 - 阳光普照	1		
美幸 - 不可思议之国,妖精战士	1,9	新世纪福音战士 TV 版,剧场版	13,4	杰克侦探Ⅰ、Ⅱ,黄金宝贝	1,1,3	金田一少年 - 医院坡上吊	2	侍魂 - 斩魔传,破天降魔之章	2,1		

好消息: 本中心长年招收维修 PS,SS 机学员,包教包会并为学员提供以下服务:①免费赠送教材一套。②免费回答外地学员的各种提问。③提供各种维修配件(价格教材内详)。外地邮购教材 68 元/本免邮费。招收及维修咨询电话:024—23510278

主机光头周边配件			名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 光头原装雾镜	25	10	PS 光头直读 IC 块	50	10	PS 仿原装振动柄	60	10	PS 退膛振动枪	190	20	GB 超薄机	270	20	DC 组装 4M 记忆卡	160	10
PS 光头组装雾镜	10	10	PS 全新原装光头	420	20	PS 全新外壳	50	15	PS 野牛振柄 Ⅰ/Ⅱ代	65/75	10	GB 厚机	235	20	DC 原装手柄	180	10
PS 光头线圈总成	40	10	PS 原装光头	380	20	PS 双人街机摇台	110	40	PS 对战线	15	10	彩色 GB 机	550	20	DC 组装手柄	100	10
PS 光头总成(带雾镜)	70	10	SS JVC 光头(蓝雾镜)	100	20	PS 原装 PDA	360	20	PS 北通 8M 记忆卡	85	10	NGB 彩色掌机 + 卡	820	30	DC 组装格斗柄	60	10
PS 光头排线(短、中、长)	30	10	SS 三洋光头(白雾镜)	100	20	PS VCD 解码器	190	15	PS 本质吉它(带灯)	140	30	DC 专用 VGA(全对应)	130	20	DC 组装振动枪	90	15
PS 光头电机线	8	10	DC 全新原装光头	380	30	PS 原装振动方向盘	280	30	PS 塑料吉它	75	30	GB 三合一弃电器	45	15	DC AV 线	20	10
PS 光头可调电阻	5	10	PS 原装修复光头	200	20	PS 组装振动方向盘	180	30	SS 遥控手柄(对)	55	15	GB 二合一放大镜	25	10	DC S 端子线	25	10
PS 光头发光管	35	10	PS 原装振动手柄	90	15	PS 金手指卡 + 书	40	10	SS 原装手柄	60	15	GB 笔式充电器三合一	45	15	DC 原装枪	380	15
PS 光头专用润滑油	5	10	PS 原装手柄	60	10	PS 铁手二代振动枪	70	15	SS 组装手柄	15	10	DC 原装记忆卡	180	10	DC 全新光驱	380	20

上述 PS 光头配件及直读 IC,在购买时均送安装说明及图纸,请大家不必担心不会安装。如有问题请来电咨询。

本店现拥有大量土星软件达 600 余种,无论金、银盘一律 6 元/片,邮费一律 15 元。没有目录的请来函索取,需付回程信封及邮票 0.8 元。

二手货市场 索尼机均为长线光头 55XX 以上型号、土星机均为 JVC 光头

索尼机 8 成以上新:主机 + 双柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 10 张盘 750 元/台 邮费 50 元

土星机 8 成以上新:主机 + 双柄 + 电源 + AV 线 + 直读 + 10 张盘 450 元/台 邮费 50 元

均能正常使用

本中心招收维修索尼 PS, SS 及其它游戏机学员,包教包会,详情电话联系:013940454528

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号,收款人:马宏杰,邮编:110001

电话(传真):024—23510278 批发专线(仅限批发):013940454528

乘车路线:北站乘 216 路,602 路,203 路到沈阳站或南一马路下车,胜利大街南行 300 米道东南昌中学旁边

本店有专业人员维修 PS,SS 机,速度快,价格廉。

特别优惠

本刊的优惠活动获得了广大读者的好评，虽然寒假还没有到来，但是为了照顾到偏远地区的读者，我们将此优惠活动继续，欢迎广大读者选购。

格斗秘技修定版

原价：~~22.00元~~

优惠价：18.00元



电子游戏与电脑游戏96典藏本

原价：~~22.00元~~

优惠价：15.00元



电子游戏与电脑游戏三周年纪念号

原价：~~6.50元~~

优惠价：5.00元



电子游戏最新指南与攻略(5)

原价：~~15.00元~~

优惠价：13.00元



电子游戏与电脑游戏世纪珍藏版

原价：~~7.90元~~

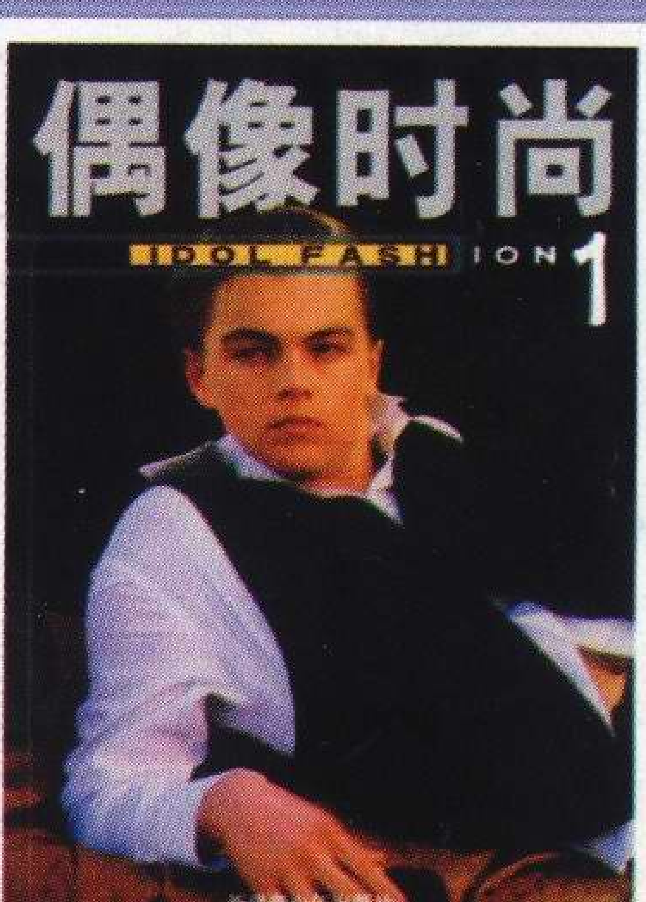
优惠价：5.00元



偶像时尚(1)

原价：~~9.80元~~

优惠价：6.00元



名称	原价	优惠价	备注
秘技宝典・续	~~18.80元~~	12.00元	因杂志社存量有限，限量邮购500本
剑魂	~~25.00元~~	15.00元	因杂志社存量有限，限量邮购600本
电脑游戏最新指南与攻略	~~22.00元~~		
电子游戏与电脑游戏97典藏本	~~22.00元~~		
电子游戏与电脑游戏98合订本上	~~28.00元~~	18.00元	因杂志社存量有限，限量邮购300本
电子游戏与电脑游戏98合订本下			
电子游戏与电脑游戏99合订本上			
电子游戏与电脑游戏99合订本下			
99年电子游戏广场4	~~10.00元~~	8.00元	因杂志社存量有限，限量邮购150本
99年电子游戏广场5			
99年电子游戏广场6			
99年电子游戏与电脑游戏6	~~6.50元~~	6.00元	因杂志社存量有限，限量邮购260本
99年电子游戏与电脑游戏8			
99年电子游戏与电脑游戏9			
99年电子游戏与电脑游戏11			



鸣谢:北京网易公司

■统一刊号: ISSN1005-250X / CN46-1039/G3 ■定价:8.00元